Play! 家用电脑与游戏

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY VOL.2002.03 ISSUE 91

行星的轨迹
Maxis 与它的 Sim 系列

钢铁的圆舞曲
穿破硝烟的少女装甲军团

巫术：逝去的光芒
纪念永恒的 RPG 经典

帝王：沙丘战争
控制了沙丘就控制了宇宙

空战王牌
首度披露决战决胜的绝密手机

最终幻想 XI
史克威尔的终极 RPG

命令与征服：变节者
C&C 王朝东山再起

梦幻之星网络版
PHANTASY STAR™ ONLINE
简体中文版
SONIC TEAM
SEGA

> 电娱实况
UO 之父打造韩国网络游戏
“反恐精英”展开新一轮行动
PS2 格斗大作相继上阵
SNK NEOGEO 香港正式运作
《魔力宝贝》劲爆登场
“石器”开始大扫除

> 冒险之王
荣誉勋章 vs 重返德军总部
逝去的光芒：巫术系列回顾
格兰蒂亚 II 完全冒险画册
《荣誉勋章：联合袭击》简明攻略
上古卷轴 III 岬角之风
终极刺客 II 无声杀手

> 霸者之道
三王争霸之英雄有敌
钢铁的圆舞曲
帝王：沙丘战争全面战斗指南
Maxis 与它的 Sim 系列
模拟人生：燃情约会
强手大亨

3 2002
零售价：8.8元
ISSN 1009-6183
03>
9 771009 618022

敬告：游戏有益身心 沉迷影响生活

梦幻之星网络版
无限可能的角色创建系统
七国语言翻译系统
游戏任务不断更新
空前庞大的道具系统
简体中文版
详情请关注官方网站
http://www.pso.com.cn
Windows
98/Me/2000/XP
即将发售
梦幻之星网络版
PHANTASY STAR™
ONLINE
简体中文版
SEGA
游戏世界 娱乐中国
biggamer.com
电话:8610-84975388 传真:8610-84975389

重归魔幻世界 再掀魔法风暴
即将发售49元
魔法师传奇2 再次带你领略魔法的艺术
简体中文版
魔法师传奇II
之魔法艺术
一个年轻善良的魔法师
一段史诗般的传奇经历
一场正义与邪恶的较量
全新即时角色扮演游戏
犹如史诗般的故事背景
超过50种魔法供你使用
广阔的3D地图，眩目的魔法光影
全新的AI智能系统，享受魔法的带来的无限乐趣
游戏世界 娱乐中国
biggamer.com
电话:8610-84975388 传真:8610-84975389

他，转学到了我们的学校，我们刚好在宿舍门口与他
相遇，于是我开始无法入眠……怎样才能让他知道我
的心意……
砰然心动吆!
回忆昨日心跳的感觉
简体中文版
神秘之心
角色大转换 全新恋爱游戏登场!
即将发售39元
风与影的追逐、速度与技巧的完美结合
摩托赛车游戏的超强力作
多种赛道任你选：提供了街头竞赛、超级赛、越野赛、自由式赛车、限时赛和街道赛六种不同类型
精美赛车看花眼：提供三十二种精美赛车，其中包括十六种街头机车和十六种越野机车
逼真画面雄的爽：采用全新引擎的，无论赛车还是周围场景都制作得更加精致且充满生气
网络联机好刺激：支持8人联网比赛、局域网比赛与朋友享受风驰电掣般的刺激感受
即将发售49元
摩托英豪3
游戏世界 娱乐中国
biggamer.com
电话:8610-84975388 传真:8610-84975389

连续数周名列欧美经营类游戏排行榜第一!
强手大亨
中英文对照版
好评热卖49元
新浪游民部落：模拟经营类游戏经典之作!
硅谷动力：不愧在欧美同类游戏中销量第一!
电脑游戏攻略：建立你梦想中的商业帝国吧!
冠军足球经理 01/02赛季
新浪游民部落：足球经理类游戏颠峰之作，不怕你不喜欢，就怕你没玩过!
软件与光盘：足球运动经营模拟经典之作!
大众软件：打造自己的绿茵劲旅，真正享受足球经营的乐趣!
好评热卖49元
STRONGHOLD 中文版
要塞
大众软件：即时战略和模拟经营的完美结合!
家用电脑与游戏：唯一的缺点就是过于迷人!
硅谷动力：这难道不是我们期待已久的游戏吗?
好评热卖49元
重返德军总部
好评热卖49元
代表中国出战第一界世界电子竞技运动会的 EVIL FF （EVIL-FF）战队：感觉画面非常精美，合作性和任务性也挺强，是一款娱乐性非常高的游戏，而且耐玩性也挺高的。
代表中国去的WCG参加雷神之锤比赛的I.D （=I.D=）战队：终于找到了第二个可以投入精力好好玩的游戏。
网络联机重点推荐游戏
内含联网对战卡（授权CD-KEY） 赠图文攻略
全球销量已过百万!!
游戏世界 娱乐中国
biggamer.com
电话:8610-84975388 传真:8610-84975389

Play! 家用电脑与游戏
FANTASY COMPUTER @ GAME MONTHLY
2002 年 3 月号 总 91 期

主　　办：科学普及出版社
协　　办：北京金裕兴电子技术有限公司
编辑出版：《家用电脑与游戏》编辑部
办公地址：北京市海淀区增光路 45 号综合楼 6 层
通讯地址：北京 813 信箱
邮政编码：100037
电　　话：(010)68728137、68728138、68728139
传　　真：(010)68728134
网　　址：http://www.fcgm.com.cn
电子邮件：fcgm@fcgm.com.cn

主　　编：赵震东
常务副主编：孙百英
编辑部主任：刘威
编辑部副主任：梁华栋
编辑 / 记者：陈明辉 谷岩 宋润方 罗东东 周超
美术编辑：单非 周斌 沈琳

发行部主任：宋爱华
电　　话：(010)68728132

广告部地址：西城区德胜门外大街 97 号
广告代理：北京互动家园广告有限公司
电　　话：(010)68728133、68411807
电子邮件：ad@fcgm.com.cn

刊　　号：ISSN 1009-6183
　　　　　CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
国外发行：中国国际图书贸易总公司

广告经营许可证：京西工商广字第 0010 号

印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司
定　　价：8.80 元

稿件授权声明

凡向本刊投稿并被录用，由本刊支付稿酬的稿件，均视为稿件作者同意以下条款：

1、文责自负。作者保证其拥有该作品的完全著作权（版权），该作品不侵犯任何他人的著作权；

2、全权许可。《家用电脑与游戏》杂志有权以任何形式（包括但不限于纸媒体、网络、光盘等介质）使用、编辑、修改该作品，无须另行征得作者同意，无须另行支付稿酬；

3、独家使用。未经《家用电脑与游戏》杂志书面许可，作者不同意任何单位和个人以任何形式使用（包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、集结、出版）该作品，著作权法另有规定的除外。

版权声明

本刊刊登的所有内容（除转载部分外），未经《家用电脑与游戏》杂志书面许可，任何单位和个人不得以任何形式使用（包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、集结、出版）该作品，著作权法另有规定的除外。

封面视点

6　梦幻之星 历史回眸

"梦幻之星"系列是日本著名游戏公司 SEGA(世嘉)制作的，唯一一部流传至今仍具有无限生命力的 RPG 经典。它的出现，一下子打破了经典 RPG 被任天堂垄断的局面，也使世嘉公司的眼光逐渐从街机转向了家用机市场。此后十余年间，世嘉在商海荣辱沉浮，《梦幻之星》却始终如同一盏明灯，放射着灿烂的光辉。今天，就让我们进入这个梦幻的世界，回顾她精彩纷呈的瞬间吧！

>6

10　梦幻之星 Online 资料夹

电娱实况

UO 之父打造韩国网络游戏
《星球大战网络版》即将杀到
"云斯顿赛车"再出新作
《模拟人生》资料片又来啦
《神秘岛》将出姊妹篇
"反恐精英"展开新一轮行动
微软 XBOX 形势看好
PS2 格斗大作相继上阵
PS2 在台湾正式发售
"蝎子王"先期登陆游戏平台
SEGA 证实《电脑战机》新作开发中
SNK NEOGEO 香港正式运作
又一家游戏厂商进军亚洲市场
《魔力宝贝》劲爆登场
华义去年业绩增长超过百分之百
《秦殇》推迟发售
华彩再推网络游戏新作
"石器"开始大扫除
两款大作出现伪正版
天人互动"血战奥马哈"
《反恐精英》枪模揭秘
《ZWEI!!》中文名确定
怡采推出"猪兔"有奖活动
依星 10 万大奖寻"创意"
大宇 我们并非鼓励赌博

18　整合资本 携手同进
　　——业内新锐寰宇之星透视
20　我们只会生产快乐
　　——娱动工场 2002 大事前瞻
21　数字生活
22　国内上市星运表
24　国际上市星运表
25　中国游戏风云榜

>18

网络帝国

26　万王之王：光神苏醒 全接触
28　最终幻想XI 最终的目标
29　实话实说 不灭传说
30　虚幻中的真实
　　——龙族国战手记
31　笑网福神大搜捕亲历记
32　大话西游 主线剧情攻略(上)
36　倚天 评测手记

>28

冒险之王

46　荣誉勋章：联合袭击 vs. 重返德军总部
48　逝去的光芒：巫术系列回顾
51　双星物语
52　英雄萨姆 II
53　未来水世界
54　夜行侦探：迷失者 / 夜行侦探：零
55　圣殿守护者 / 时空魔域 / 魔法师传奇 II
56　荣誉勋章：联合袭击 简明攻略
60　格兰蒂亚 II 完全冒险画册
68　上古卷轴 III 岬角之风
69　命令与征服：变节者
70　终极刺客 II 无声杀手
71　秘密潜入 II

>69

霸者之道

72　三王争霸之英雄有敌
75　钢铁的圆舞曲
80　控制了沙丘就控制了宇宙
　　——帝王 沙丘战争全面战斗指南

>75

>80

想深入了解整个沙丘传奇的来龙去脉吗？将要进行战斗的每个行星情况又是如何？那令你恐惧的生物沙虫到底是怎么回事？控制了沙丘就控制了宇宙……

强手大亨

100　行星的轨迹
　　——Maxis 与它的 Sim 系列
105　模拟人生：燃情约会
106　富甲天下 III
107　强手大亨

1987 年，杰夫·布朗(Jeff Braun)和威尔·怀特(Will Wright)为了开发一个允许玩家亲手建设、经营的电脑游戏，成立了 Maxis，并且把他们的第一个作品命名为《模拟城市》(SimCity)。也许，他们根本不会想到，他们开创了一个崭新的游戏类型，更不会想到，十几年后 Sim 系列已经成为游戏史上一颗最古老也最璀璨的明星。

>100

运动极限

108　穿越生死线：超拟真拉力 II 专家版
110　盐湖城冬奥会 2002

>108

尖端武器

112　空战王牌
　　首度披露央战决胜的绝密手札

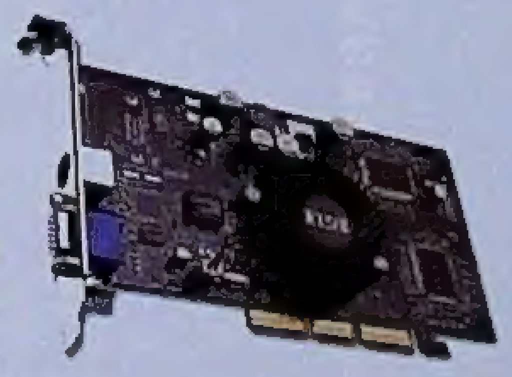
从不玩单机任务，只玩联机对战。
从不与同伴合作，永远独来独往。
从不用导弹，只用机炮！

>112

软硬武略

115　GeFORCE4 来了 NV17 抢鲜报
116　当苹果遇到 MP3 Mac iPod 把玩记
118　流金岁月指掌间 GBA 上红白机模拟器
119　同台竞技 2vs2 的游戏手柄
120　眼见为虚，耳听为实 两套 4.1 音箱新品
121　笔记本电脑？还是移动 PC？
122　就这样陷在网中央 / 碟霸 2002XP 试用报告
123　Intel Application Accelerator 实测
124　本月资讯速递

>115



娱人码头

127　当游戏遇见历史
128　爱国、历史和强国
129　相关新闻报道
130　国产软件，春天在哪里
132　老鸟坐堂
135　家游吧

>134

秘集市
星球大战：星际战将
圣战群英传 II 黑暗预言
直升机英雄
名胜大亨
欧罗巴世界 II
横冲直撞

广告索引

封面	天人互动	39	新天地	92	网星	99	里仁
封二	天人互动	40	新天地	93	电子艺界	139	上海育碧
1	天人互动	41	寰宇之星	94	电子艺界	140	上海育碧
2	天人互动	42	上海依星	95	武汉奥美	封三	上海育碧
3	天人互动	43	智冠	96	武汉奥美	封底	漫步者
37	第三波戏谷	44	卓越数码	97	第三波		
38	新天地	45	卓越数码	98	乐斗士		

做个好编辑

因为春节的关系，从 2002 年初开始，编辑部全体人员几乎是马不停蹄地连续作战，完成了 1 月到 3 月号的三本杂志。直到这会儿——当我开始写卷首语时——才稍有闲暇，想些早就该好好考虑的问题。

值得思考的问题有很多，其中有些很重要，比如：杂志在改变，样子变得更漂亮了，内容变得更充实了，那么我呢？我该如何顺应这些变化，如何在编辑这个位置上做得更称职？

我该努力掌握更多的电脑知识，我该更系统地学习编辑理论，我该更熟悉 IT 市场……我该做的确实很多，但归根到底，我该更了解我的读者。

我该去了解，读者已经知道了哪些资讯，已经掌握了哪些技术。这样，在栏目中我要避免浪费篇幅去谈这些"过时"的话题。

我该去了解，读者希望看到什么内容，想要获得什么新知。相应的，作为编者必须筹划出更多、更及时、更有针对性的专题。

我该去了解，什么技术是未来的趋势，什么产品最可能成为热点。作为业内的一员，我需要在读者意识到有这方面需求之前，就作足充分的准备，抢先一步引导您抓紧时代的脉搏。

当我不做杂志的时候，也是一名普通 DIY 用户：一样会考虑自己下次升级是投靠 Intel，还是该卖身给 AMD；一样会琢磨是享受 nVIDIA 带来的快感，还是去关注 ATI 的画面品质；是该买创新的光纤子卡，还是自己打磨数码输出。而当我坐在办公桌前，开始筹备又一期杂志的稿件时，我必须提醒自己，不要以一己的喜好而令栏目有所偏废，不要因为我的情绪而影响文章的品质。做一个读者喜欢看的栏目，而不是做一个自己喜欢做的栏目，这是对编辑最起码的职业要求。

做个好编辑！

这是在除夕前夜，我为自己在 2002 年许下的心愿。人们说，讲出来的心愿无法实现，我说不怕，因为——Reader bless me!!

——沉思
a.k.a. Chance
chance@fcgm.com.cn

“梦幻之星”系列是日本著名游戏公司 SEGA(世嘉)制作的,唯一一部流传至今仍具有无限生命力的 RPG 经典。最早的《梦幻之星》诞生于 1987 年,当时日本的游戏业几乎还是任天堂的天下,而世嘉公司也只是刚刚涉足家用机市场。但《梦幻之星》的出现,一下子打破了经典 RPG 被任天堂垄断的局面,也使世嘉公司的目光逐渐从街机转向了家用机市场。此后十余年间,世嘉在商海荣辱沉浮,《梦幻之星》却始终如同一盏明灯,放射着灿烂的光辉。今天,就让我们进入这个梦幻的世界,回顾她精彩纷呈的故事篇章吧!

梦幻之星 历史回眸

文/GUTS

《梦幻之星》讲述了一个长达数亿年的宇宙正邪之战的科幻故事……

大约在数亿年前,宇宙深处的某恒星系产生了精神生命体的文明,所谓精神生命体,就是一种没有物质实体的生命形式,他们拥有现今人类所不能理解的精神力量。但是这个文明内部发生了分裂,开始了一场星际战争。大约 200 万年前,自称“神圣之光”的一方打败了对手,并将其封印在阿尔戈尔恒星系。“阿尔戈尔”这个名字来自西方人占星术中的“魔星”,位在英仙座——代表英雄手持“美杜莎”女妖的头颅,亮度会呈周期变化。天文学上解释,阿尔戈尔星是一颗“食变星”,而在中国古代它也很有名,我们称它为“大陵五”。

这个被封印在阿尔戈尔星系的一方名叫“深远之暗”,他们在次元的狭间积攒着憎恨与复仇,逐渐变成邪恶的精神力集合,时刻伺机突破封印。

按说神圣之光的封印应该是万无一失的,因为在阿尔戈尔周围还有三颗行星封印——帕尔玛、莫塔比亚、底佐利斯,同时,为了警示封印的削弱周期(1000 年),一颗有着长椭圆轨道的行星留克洛斯,会每一千年靠近阿尔戈尔一次。在这四颗恒星上,都生存着被称为“守护人”的智慧生命。帕尔玛是绿色的行星,居民也比较像东方人,莫塔比亚是沙漠行星,居民比较像阿拉伯人,底佐利斯是冰的星球,居民似乎有俄罗斯血统……

大约三十万年前,神圣之光消失在距行星拉古奥尔两年宇宙航程的地方,而在阿尔戈尔恒星系,除了第四行星留克洛斯上的守护人之外,其他三颗行星上的人都逐渐忘却了“守护人”的使命。

对阿尔戈尔恒星系的人来说,地球人应该是外星人了,所以他们是这样记录地球人的历史的……

AUW(After Unite World)0001 年,地球上建立了统一的国家,开始了他们的 AUW 历纪元。在 AUW 初期,移民船“阿丽莎 3 世”通过时空转移来到地球,给地球带来了恒星间航行技术、智能机器人技术以及“魔法技术”(Technique)。地球人从此得以迅猛发展,在地球上出现了遗传因子改造的拉花鸟……地球人由此得知了阿尔戈尔恒星系的准确位置和情报。但不幸的是,地球人也知晓了暗黑佛(Dark Phallus)的事情,一小部分地球人开始将它作为军事兵器来进行秘密研究。

所谓暗黑佛,就是每一千年一次由深远之暗的时空狭间集合起来的黑暗力量的精华,藉由物质世界的有形实体而实体化,是深远之暗的“代言人”或者说是“投影体”,它可以在同一时间“出现”在不同的空间之中,附身在有形实体上,吞噬他们的灵魂,吸收他们的能量。因此,暗黑佛具有非常强大的力量,而且可以不只一次的复活……

大约在 AUW 20 世纪后半,地球联邦陷入腐败状态,这期间出现了被称为“四天”(多闻、增长、广目、持国)的人,他们的家族被政府所灭,为了推翻残酷的统治,他们锻造了具有强大力量的“四刀”(大蛇腭、神威、夜叉、散华)。一部分善良的地球人为了躲避战乱,在这个时候移民到了帕尔玛,和这里的人混血,地球人的语言(英语)逐渐成为了官方通用的语言。

后来,因四刀的力量,地球崩坏。“四刀”成为传说中的神器——你可以在 PSO 的故事中看到有关四刀的剧情,并且能够幸运的得到其中的大蛇腭(相当于天丛云剑的设定吧?)。

而另一部分的地球人自认为已经成功的控制了暗黑佛的力量,他们建造了恒星间机动要塞“诺亚”,但实际上,他们已经落入了深远之暗的意识控制之下,变得骄傲而又邪恶……他们也开始向阿尔戈尔进发。

这期间,维伊兹王统一了帕尔玛,建立了帕尔玛王朝,立年号为 AW 历元年。帕尔玛星开始急速的发展起来,其王国的统治甚至延伸到了另两个姊妹行星莫塔比亚和底佐利斯上。AW0327 年,帕尔玛王猝死,留下不满一岁的公主阿丽莎,政权暂时移交给总祭祀长——文职宰相拉 = 锡克。当然,人们自会猜疑国王的猝死是拉 = 锡克的阴谋,因此公主身边的女官将公主隐藏到第二行星莫塔比亚的总督那里寻求庇护。总督将公主托付给心腹部下,作为普通的市民来养育,这家人自己还有一个亲生的儿子名叫内洛,阿丽莎和他一起长大,情同兄妹。10 岁的时候,阿丽莎的养父母因车祸去世,而摄政王拉 = 锡克在此时得知了阿尔戈尔恒星系创世的秘密,他制作了时空之门,和封印中的精神生命体进行了接触,结果变成了深远之暗的现世投影暗黑佛的忠实仆人。同年,恐怖政治开始。

AW0342 年,内洛为了调查拉 = 锡克的内幕被秘密警察所杀,阿丽莎继承他的遗志继续战斗,和同伴路兹、剑士泰龙、灵猫喵呜等人一起,将狂王拉 = 锡克和暗黑佛打倒,阿丽莎顺理成章的成为了帕尔玛女王阿丽莎·兰蒂尔一世。

以上就是《梦幻之星》一代的主线故事。

当时,这是在世嘉初代的主机 MARK 3 上面推出的游戏,可以说是世嘉第一次独立制作的角色扮演游戏,在当时她最大的卖点是:游戏的主人公是女性!而且故事是以科幻为重,和当时满山遍野的桃太郎、龙和神仙鬼怪相比,的确是清新得多了。“梦幻之星”历代的“娜乌拉蛋糕店”的剧情,也是从这里开始形成传统的,你可以在时隔 15 年的《梦幻之星 Online》故事里,看到这闻名已久的“蛋糕三姐妹”的身影,而且还是不止一次的遇到噢!

另外值得一提的是,现在世嘉索尼克小组的社长——中裕司先生,就是当时负责《梦幻之星》的程序员之一。哈哈,这也可以说是世嘉和《梦幻之星》辉煌历史的开端吧!

让我们的故事继续升温……

AW0822 年,地球人的恒星间机动要塞诺亚,经过长期的宇宙探索终于侵入了阿尔戈尔恒星系。AW0843 年,阿尔戈尔发生 3 星连珠,游戏里称之为“合”。行星帕尔玛和莫塔比亚轨道位置互换,造成了严重的破坏,兰蒂尔王族中衰。

AW0845 年,在地球人的暗中煽动下,开始以诺亚的核心机构联网构筑帕尔玛的玛扎布瑞恩(超级电脑),重建帕尔玛文明。玛扎布瑞恩后来更进一步成为帕尔玛的社会管理系统。这当然激起了原帕尔玛人的反抗,他们暗中在底佐利斯组织了反抗组织。

到了 AW1274 年,玛扎布瑞恩以一次“意外”的宇宙船事故为名,完全禁止民间使用宇宙船。这艘船上有一名身负兰蒂尔王族血脉的少年,名叫尤西斯。AW1284 年,深远之暗的复活计划正式开始。莫塔比亚的 Biosystem 发生异常。主人公尤西斯授命调查那些 BIO 怪物们的真相。这中间,暗黑佛在帕尔玛复活,尤西斯被囚禁在监狱卫星盖拉,脱出之际,卫星盖拉和帕尔玛主星发生碰撞,帕尔玛崩坏。之后,尤西斯和他的伙伴们(妮)终于打倒了暗黑佛、玛扎布瑞恩和邪恶的地球人。

这是在 MD 上推出的《梦幻之星 Ⅱ》的内容。这次梦幻之星的最大创新是玩家可以从 7 个角色中选择自己最喜欢的 4 个来组成黄金搭档,由于 MD 的硬件机能的进化,游戏中的音乐效果有了很大提升,程序方面加载了可以自动修复纪录中 BUG 的功能,当然也有最重要的,就是可以自动战斗!!其他还有很多……在当时,《梦星 Ⅱ》是唯一可以和 DQ3 和 FF2 相抗衡的游戏了。(PS:娜乌拉蛋糕店也继续在这里出场。)

在这之后 2000 年,所有的故事都围绕着从帕尔玛脱出的移民船“阿丽莎 3 世”展开……

《梦幻之星 Ⅲ》的游戏和以往的一、二代有很大的不同,她是以多结局选择分支为特色的。比方说故事一开始就是结婚事件的选择,关系到主人公习得魔法技术等等一系列后续分支,甚至包括所生子女也就是新的主人公的发展方向,这可是著名的“世代交替 RPG”最早的雏形了,可以说是 RPG 的一大创举,以后的 DQ 系列也深受其影响。4 个 Ending 选择分支中,就有一个是关于是否进入黑洞回到 1 万年前的地球(也就是 AUW 历初年的地球)。游戏的画面也比以前有了很大的提高,可以说在当时是很美丽的了。

“梦星”系列的名物 Monster 拉花鸟也是从阿丽莎 3 世开始登场的,以后每代“梦星”都有这个胖墩墩的小黄鸟出现,虽然没有大脚鸟那么受欢迎,但是也很可爱的不是吗?在这次的《梦幻之星 Online》里面,打到它 HP=0 时,它会栽倒装死,过一段时间又会突然跳起来飞跑,这时候你开枪击中它,往往会掉下来比较好的道具。

故事到这里就差不多结束了,这是 MD 上最后的《梦幻之星》,而真正意义的四代实际上……

真正的“梦星”4 代,其实就只是《梦幻之星 千年的终结》而已。因为这是世嘉许诺的,发生在阿尔戈尔(Argol)恒星系的最后一代《梦幻之星》故事。既然不会再有 5,也就无所谓 4 了。

至于后面的 PSO 故事,则是发生在行星拉古奥尔(Ragol,注意这个拼写!)上面,所以并不能以简单的 4 代和 5 代来分别这两款游戏和前面的“梦星”系列之间的关系。只不过国人已经习惯了《梦星Ⅳ》这样的提法,所以暂且就将错就错而已。

《梦幻之星 千年的终结》的故事是在 AW2284 年,在二代的 1 千年以后。主人公路迪他们终于洞悉了阿尔戈尔星系的秘密,用集合了历代牺牲的勇者灵魂之剑,将深远之暗打倒,Argol 星系终于恢复了和平。但是,暗黑佛的余孽还在,前方的路还很漫长。《梦幻之星 千年的终结》是集合了以往各代作品之优点而精心

制作的 RPG 经典，在国内玩家心目中，也有一定的地位。而在此代里，娜乌拉蛋糕店再次登场，还记得那时一块娜乌拉蛋糕的售价是 280 美赛塔……呵呵，好怀念呀！

最后的结局，其实远未真正结束，也许反而是个新的开始……

《梦幻之星 Online》的故事大约发生在 AW3084 年，差不多是和《梦星Ⅱ》同时代，但是人物和国家则完全不同了。开头的动画中述说着 "我们的母星已无可避免的走向衰亡"，这里的"我们"应该是指从帕尔玛移民出来的帕尔玛人，这个母星则是指帕尔玛人的某个殖民星，有人考证说名叫"弗伯"，但是暂时称她为行星 X 更为恰当。

7 年前，一艘无人侦察机发现了一个名叫拉古奥尔的行星，据调查它很适合居住，于是第一艘恒星间宇宙移民船"先驱者 1 号"来到了这里，开始展开进一步的调查和初步的开发工作。移民们在行星上建立了开发基地"中心圆顶"，发回的调查报告表明，那里简直就是人们梦想中的"伊甸园"！于是，7 年后真正的移民船"先驱者 2 号"前往拉古奥尔。正当飞船和"中心圆顶"进行通信对接时，行星表面发生大爆炸，和拉古奥尔的通讯完全断绝。行星上到底发生了什么事？这就是游戏开场埋伏下的疑点。

游戏开始时，你可从待选职业中看到"梦幻之星"系列的传统人物 猎人、枪手和魔导士，连人种也分为人类、智能机器人和"新人类"（Newman）。显然，此时的人们已经会熟练使用"智能机器人"技术，但是改造人类的"Newman"技术还不成熟，虽然成长率很高，但新人类的寿命却很不稳定，经常可以听到 Newman 的小孩子突然变成孤儿的事情……

在后来的任务中，你将接触到军方的秘密资料，他们对暗黑佛的研究似乎是从古老的文献中流传下来的，而且也已经有了相当的进展。

但是，这个世界中对移民影响最大的，还是从陨石上落下来的奇异物质 Photon，光量子！！普通的武器受它的影响会变得更锋利，无机的机械受它的影响会变得……有生命?!

科学家们对 Photon 进行了仔细的研究，制作出一种防具型的机械——玛古！！也就是战斗的时候，会在你的肩膀上飘悠飘悠的那个小东西，它是你战斗中最可信赖的同伴，会在你最危急的时刻放射出必杀技——光子风暴，让你化险为夷。所以，要好好地善待你的玛古，时常给它一些好吃的！

玛古是 PSO 世界中最富于魅力、变化多多的生命体，它们成长到一定的级别就会自动变身，名字、特技、能力都会改变。不知为什么，这次世嘉采用了印度古代诸神的名字来给玛古们命名，像迦楼罗、那迦、紧那罗和乾闼婆等等……很有些神秘感哦。

PSO 的主线人物是人称"红手镯莉可"的女猎人，她是"先驱者 1 号"上的赏金猎人中最厉害的一个，因此被军方派去做一些危险地区的探查工作。而"先驱者 2 号"的总督大人，恰好又是莉可的父亲，他时时刻刻担心女儿的安全，在拉古奥尔上发生爆炸之后，莉可也是音信全无。所以，当他第一次给你下达调查任务时，显得有些不能自控，而旁边的秘书艾林小姐会告诉你此时总督心中的焦虑……因此，你除了调查事故发生的原因之外，也要在拉古奥尔上寻找莉可的线索。

莉可在拉古奥尔留下的是她的"留言珠子"，里面既有她的战斗经历，也有很多对于这个谜一样的星球的种种猜测……行星拉古奥尔一开始是个很平静的星球，是原生生物的天堂，但是自从人类进入了她的生态圈，原本非常温顺的原生生物们开始发狂了。中心圆顶的地下出现了巨大的火龙！这在政府官方的报告中是没有的。而在地下绵延的洞窟中，莉可亲眼看见一只巨大的蜈蚣虫，将它的体液注入普通生物的体内，洞窟里全都是发生 DNA 变异的凶猛生物。

当你将这只大蜈蚣绳之以法后，它的旁边也会出现军方绝密的地下兵工厂。这里的军用兵器本来都只是机械体，但现在却好像着了魔一般，向一切靠近的目标发动攻击。他们是怎么"活"起来的？难道像玛古一样吗？但是玛古们可都是很善良的呀?！行星拉古奥尔上面，究竟隐藏了什么……？没错，正是暗黑佛！

大约 2000 年前，和"阿丽莎 3 世"同时逃离帕尔玛行星的宇宙船还有很多，而暗黑佛的余孽也残留在这些宇宙船之中，随着千年封印效力的减弱，暗黑佛又开始活动。当时的人们费尽千辛万苦才将暗黑佛再次封印，将这沉睡的恶魔装在一艘长达 1 公里的宇宙飞船里，着陆在行星拉古奥尔上。

为什么选择这里呢？难道他们不怕暗黑佛再次醒来危害周围的宇宙吗？这是因为，传说中"神圣之光"最后的栖身地，也正是在行星拉古奥尔附近。他们相信，1000 年之后这里的智慧生命（也就是玩家这一代），能够依靠"神圣之光"的力量，打倒暗黑佛。事实也的确如此，"神圣之光"给予了移民们强大的光量子武器和玛古，只是人们还不清楚该如何发挥它们最大的威力……当然，在"这个时候"，按照 4 代的剧情，阿尔戈尔的"深远之暗"应该已经被路迪打败了。暗黑佛的能量不再是由"深远之暗"提供，而是吸收宇宙空间中残余的黑暗力量，也就是人心的黑暗面，这能量简直取之不尽、用之不竭……

同样，阿尔戈尔的三封印行星中也有一颗在 AW1284 年爆炸了（帕尔玛星），"神圣之光"的封印已然不完整……为了让暗黑佛在远离阿尔戈尔星系后也能得到封印，千年前的守护者还仿照阿尔戈尔星系制作了完善的封印体系——穆特 = 莫塔比亚、地茨 = 底佐利斯、钵姆 = 帕尔玛，这三个封印纪念碑分别建造在三个迷宫之中，想接近暗黑佛的人，必须打开这三个封印才能进入宇宙船（也就是拉古奥尔的遗迹）。

当玩家到达遗迹后，莉可的留言珠子继续述说着她的所见，满眼是军队的残骸，一个幸存者都没有，只有黑影中层层涌上来的怪物！

"有光就有影，有对等就有对异，不存在的存在"

"有形之物的转生之宴，无限的律就在这里"

这是从心底里涌现出来的恐怖，整艘宇宙船都已经被同化了！到处可以见到邪恶的心脏在搏动着，"它"在一点一点的吞噬我们的灵魂，将我们一点一点拖进黑暗的深渊，身体变成它的奴隶，灵魂变成它的美餐……这，就是暗黑佛真正的力量？

我们，能活着回去吗？

对抗暗黑佛的旅程危险而又充满未知数，不知什么时候就会挂掉了也说不定。因此，在有限的生命中好好享受人生也是赏金猎人的信条

之一。光靠平时战斗中积攒的金钱怎么够呢？为了"养家糊口"，尤其是养活身边这个 3 分钟就要喊肚子饿的小家伙，你就要去多多的接任务赚佣金。PSO 的猎人公会里面，提供了多种多样、千奇百怪的任务，有的是找东西、有的是救人打怪物、还有的居然要调解小夫妻吵架！？

……不管怎么说，有钱赚总是好的，而且任务里面碰到的人们，一个个背后也都是珠玉串成的小故事，耐人寻味。

这次的《梦幻之星 online》是历代梦幻之星故事中，最富于拓展性的一部，她的故事线索铺陈在一个个 NPC 的小故事之中，由点连线，由线成面……逐渐逐渐拨开迷雾，接近高潮。而且由于可以连网游戏，一些新的剧情也将不断扩充进来，不断的丰富整个世界的架构。此外，世嘉还许诺会在 PSO 的 PC 版面市之后，向世界各地的 PSO 玩家征集原创剧情，择优入选新的下载任务补丁之中，也就是说，屏幕前的你，也许有朝一日就有可能出现在 PSO 的游戏世界中，成为一名传说中的英雄！当然，这也是每个玩家心中最大的愿望，祝愿你能在 PSO 的世界中，早日梦想成真！

作品名称	发售日期	容量	发行版本
《梦幻之星 I》（Phantasy Star）	1987 年 12 月 20 日	4M	MARK 3 MasterSystem
《梦幻之星 II》(Phantasy Star II 还らざる时の终わりに)	1989 年 3 月 21 日	6M	Mega Drive
《梦幻之星 III》（Phantasy Star III 时の继承者）	1990 年 4 月 21 日	6M	Mega Drive
《梦幻之星外传》	1992 年 10 月 16 日	2M	GAME GEAR
《梦幻之星 Adventure》	1993 年 3 月 13 日	1M	GAME GEAR
《梦幻之星：千年的终结》（Phantasy Star 千年纪の终りに）	1993 年 12 月 17 日	24M	Mega Drive
《梦幻之星：千年的终结+合集》（Phantasy Star Collection）	1994 年 3 月 18 日	2CD	Mega Drive Mega CD
《梦幻之星 Online》（Phantasy Star Online）	2000 年 12 月 20 日	GD1	DreamCast
《梦幻之星 Online 2》（Phantasy Star Online Ver.2）	2001 年 6 月 7 日	GD1	DreamCast
《梦幻之星 Online PC 版》（Phantasy Star Online PC）	2001 年 12 月 20 日	2CD	PC/WindowS

此外"梦星"系列还出了一些小品，其中包括：开发在世嘉掌机 GAME GEAR 上的《梦幻之星外传》，剧情比较简单，讲述 AW0813 年，在阿丽莎女王发现的殖民星科普特上，阿蕾克特·米尼娜（阿丽莎的克隆）打倒本星的恶魔卡布龙的故事。还有在 GAME GEAR 上的《梦幻之星 Adventure》，是讲述 AW1268 年莫塔比亚的密拉博士被邪恶研究所所长巴隆劫走，意图窃取密拉的新型研究成果，制造究级破坏兵器霸占底佐利斯星，玩家是要接受其妹莱拉的委托，救回密拉博士，打倒巴隆。而在 MD 上的《梦幻之星 Text Adventure》则是为《梦星 II》作准备的 GAME 通信图书馆，可惜当时 Modem 条件所限，不能实现广泛的交流……

当然在网络时代的现在，这些都不是问题了，而且这次的《梦幻之星 Online》已经实现了当时制作人员们想都不敢想象的交流功能，科学技术的进步终究是游戏业最大的前进动力呀！你能想象 10 年之后的《梦幻之星》会是一个多么精彩的世界吗？让我们拭目以待吧！■

梦幻之星 online 资料夹

一、人物职业简介

HUmar 猎手
职业 猎人
种族 人类
性别 男
猎手 = 猎人 + 人类

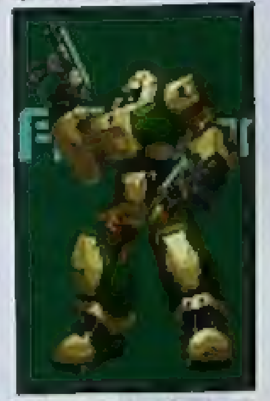
特长 擅长肉搏战，战斗力、体力比较高，能够使用大部分武器，而且也会熟练使用一些回复类及攻击类魔法。
缺点 没有

体力	(HP)	4
命中	(HIT)	3
精神	(TD)	1
技术值	(TP)	1
回避	(AC)	3
攻击	(AD)	3

人类猎人，拥有较多 HP，攻击力和回避率都很高，只是精神力、命中率和 TP 比较低。最初只能使用近身攻击的剑系武器，到了后期才能使用强力的远程攻击武器。适合初学者使用。

HUcast 机器猎人
职业 猎人
种族 机器人
性别 无
机器猎人 = 猎人 + 智能机器人

特长 近身使用武器战斗时拥有压倒性的力量。
缺点 没有魔法，只能靠药剂恢复体力。

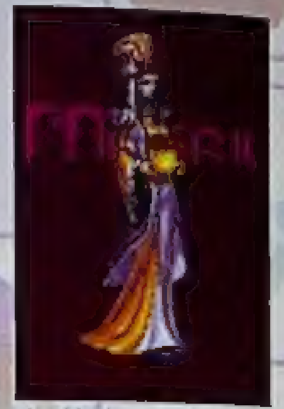


体力	(HP)	5
命中	(HIT)	3
精神	(TD)	0
技术值	(TP)	0
回避	(AC)	3
攻击	(AD)	4

能够使用多种武器，且拥有全部角色中最大的攻击力和体力，近身战时处于绝对的优势。相对的弱点也相当明显，因为无法使用回复魔法，只能依靠药物来维持体力，所以要带尽可能多的药物参战。面向上级者。

FOmarl 魔法师
职业 法师
种族 人类
性别 女
魔法师 = 魔导士 + 人类

特长 在魔导士中拥有最高的物理攻击能力，可以装备枪。
缺点 TP 在魔导士中最少。

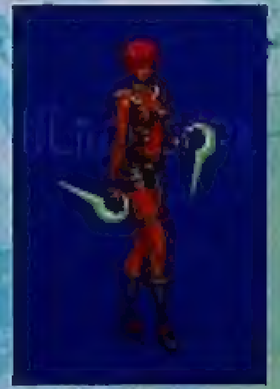


体力	(HP)	2
命中	(HIT)	2
精神	(TD)	4
技术值	(TP)	4
回避	(AC)	2
攻击	(AD)	1

初期可以装备剑系武器，但体力和攻击力较低，物理攻击效果不明显，还是要依靠特技来作战。到达一定等级后可以装备枪系武器，可以弥补 TP 不足的弱点。中级者使用。

HUnewearl 妖精猎人
职业 猎人
种族 新人类
性别 女
妖精猎人 = 猎人 + 新人类

特长 精神力很高，又比较擅长魔法，所以在肉搏战和魔法战中都能应付自如。
缺点 体力稍低。

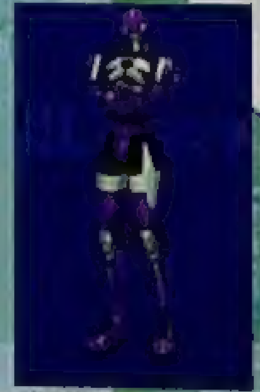


体力	(HP)	3
命中	(HIT)	3
精神	(TD)	1
技术值	(TP)	2
回避	(AC)	3
攻击	(AD)	3

因为是人造的新人类，所以她们拥有很高的精神力，可以很快的掌握上级魔法，能轻松的对付各种敌人。体力较低是她的弱点，所以尽量不要近身肉搏。适合中级者使用。

RAcast 机枪兵
职业 枪手
种族 机器人
性别 无
机枪兵 = 枪手 + 智能机器人

特长 熟练使用所有枪枪械，高攻击，高命中率。
缺点 没魔法，战斗方式单一。

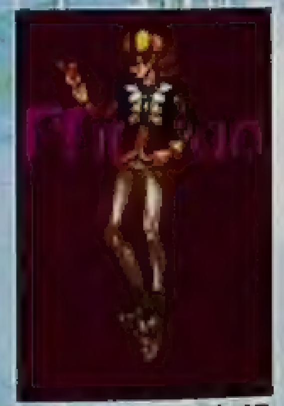


体力	(HP)	4
命中	(HIT)	5
精神	(TD)	0
技术值	(TP)	0
回避	(AC)	3
攻击	(AD)	3

机枪兵的命中率和体力都非常高，是远程攻击者中最强的角色。但是因为不会任何魔法，在恢复体力问题上会遇到与机器猎人相同的情况。上级者使用。

FOnewn 魔术师
职业 法师
种族 新人类
性别 男
魔术师 = 魔导士 + 新人类

特长 具有最高的 TP，能够使用所有魔法。命中率高，可以使用枪系武器。
缺点 体力不足。



体力	(HP)	2
命中	(HIT)	2
精神	(TD)	4
技术值	(TP)	5
回避	(AC)	1
攻击	(AD)	1

最初就可以装备枪，拥有非常多的 TP 和强力魔法，但体力，回避率和防御都非常低，一定要避免近身战。中级者使用。

RAmar 枪侠
职业 枪手
种族 人类
性别 男
枪侠 = 枪手 + 人类

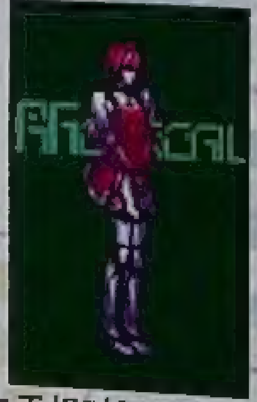
特长 魔法与枪支并用，远程攻击角色。
缺点 近身战不利，TP 太少。

体力	(HP)	3
命中	(HIT)	3
精神	(TD)	1
技术值	(TP)	2
回避	(AC)	3
攻击	(AD)	3

一开始就能使用枪系武器，远程攻击敌人，可以滴血不费的消灭敌人，还可以用魔法恢复体力。近身战时对于人类狙击手来说非常不利，要尽量避免。中级者使用。

RAcaseal 女机枪兵
职业 枪手
种族 机器人
性别 无
女机枪兵 = 枪手 + 智能机器人

特长 防御力高，远程攻击风险小。
缺点 没魔法，战斗方式单一。

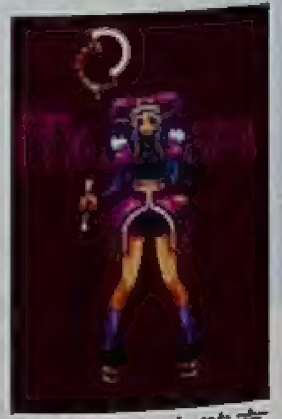


体力	(HP)	4
命中	(HIT)	5
精神	(TD)	0
技术值	(TP)	0
回避	(AC)	4
攻击	(AD)	2

基本上与机枪兵相同，由于相对回避率和体力较高，即使遭到一些攻击也无所谓，可以真正做到不受伤害就消灭敌人。同样，因为没有魔法，恢复体力问题上有困难。中级者使用。

FOnewearl 妖术师
职业 法师
种族 新人类
性别 女
妖术师 = 魔导士 + 新人类

特长 拥有最强的魔法。
缺点 只能依靠魔法作战。



体力	(HP)	2
命中	(HIT)	1
精神	(TD)	4
技术值	(TP)	5
回避	(AC)	2
攻击	(AD)	1

和魔术师拥有同等的能力，但防御力略高一些。同样不擅长肉搏战。因为命中率太低而无法使用枪。拥有全部角色中最强的魔法，不过一旦 TP 用完就会非常危险。上级者使用。

二、怪物全接触

森林地区

●布玛
有效属性 火
特殊行动 无
最弱的敌人，物理攻击和火系都有不错的效果。

●狼、头狼
有效属性 冰
特殊行动 跳跃
慢慢的靠近玩家，从背后张开大嘴扑上来，很危险的敌人，不过攻击的判定只在嘴巴附近，只要躲开嘴巴就能简单取胜。法师使用初级闪电及中级火焰，再加上不断的走动，也能轻松杀死它们。

●蚊子、蚊巢
有效属性 火
特殊行动 飞行
不会移动的蚊巢很容易对付，但要小心被周围飞行的蚊子围攻，应尽快消灭不断产生蚊子的巢穴，以减少空中敌人的数量。

●拉芘鸟
有效属性 火
特殊行动 诈死
貌似企鹅的可爱动物，"梦星"系列的传统角色，受到攻击后会倒地诈死，然后趁机逃跑，所以要随时注意它的活动，在其逃跑时打倒它将有机会得到宝物。

●红布玛、黄布玛
有效属性 雷、冰
特殊行动 无
增强型的布玛，不怕火系攻击，成群出现，注意不要被包围。

●大猩猩
有效属性 冰
特殊行动 大跳跃、火焰弹
森林地区最强的敌人，体力和攻击力都很高，会突然大跳跃接近主角，远程的火焰弹也很厉害，用冰系魔法远程攻击较安全。

●龙
有效属性 火以外的全部属性
特殊行动 飞行，钻地
此区的 BOSS，火系攻击效果甚微，冰系攻击效果最好。

洞窟地区

●恶鲨
有效属性 冰
特殊行动 无
洞窟中最常见的怪物，也是实力最弱的一种。其行动模式与森林区的布玛非常类似，不过威力可是增加了很多。同布玛一样，恶鲨也分为三种，它们的防御属性各不相同，玩家要注意区别对待。

●螳螂精
有效属性 冰以外的属性
特殊行动 吐丝
攻击力不高，但却拥有定住玩家的特殊攻击方式，一旦得手便施展巨大的手刀攻击玩家，一定要小心对付。而且，当螳螂精的生命值下降到一定程度时，它还会进行蓄力冲撞攻击，一定要躲开啊！

●冰史莱姆
有效属性 冰以外的属性
特殊行动 分裂
会变成扁平形状的软体动物，攻击力很低，回避率高，最擅长的攻击方式是地下游走，接近玩家后突然冲出地面攻击，是种很卑鄙的敌人。在它移动的时候玩家不能攻击到它，但却可以在其跳出时用重击将其摆平。如果用冰系法术攻击或者连续攻击命中的话，还会有可能分身，所以要小心。

●双身怪
有效属性 火、雷
特殊行动 激光、合体、分裂
由冰剑怪与火剑怪合体而成的庞大怪物，擅长使用火、冰、光线攻击。一段时间后会自动分开，然后再聚合在一起。无论远近攻击都很有威力，但合体的弱点是背后，玩家可以从此突破。

●迪 = 洛尔 = 雷
有效属性 火
特殊行动 寄生虫、激光
落石、触手
本区的 BOSS，实力强劲，具有绝对的杀伤力，但因攻击模式顺序非常固定，玩家也可以从容处置。此怪的全身都可以被玩家攻击到，如果使用攻击范围比较大的武器则会在战斗中占据更大的主动权。

坑道地区

●迦南、迦南钉
有效属性 电
特殊行动 激光
迦南钉是坑道地区最基本的怪物，总是成群结队在玩家的头顶上盘旋，一段时间后会突然降落攻击玩家。迦南则是迦南钉的首领，一旦迦南被击落，它所指挥的所有迦南钉都会发动自爆攻击。玩家最好先消灭迦南钉，然后再攻击迦南。

●西诺兽忍者
有效属性 电
特殊行动 分身、混乱连击
非常强大的敌人，移动速度象忍者一样快得惊人，但攻击方式相对单调，被玩家摸清后便比较容易对付了。但需要注意的是西诺兽忍者使用分身攻击的时候，攻击它的分身是无效的，但分身却可以对玩家造成伤害。

●金西诺忍者
有效属性 电
特殊行动 恢复 HP（群体）
与西诺兽忍者同样强大，更拥有给其他敌人补充生命力的特殊技能，一定要最先干掉。

●杂兵机器人
有效属性 冰、电
特殊行动 迟缓术
坑道中玩家遇到最多的敌人，特殊攻击能使玩家行动迟钝。受到攻击后会向后方飞走并且摔倒在地上，这时玩家可以继续进击。

●狂蜘蛛
有效属性 冰、电
特殊行动 导弹、激光、踩踏
回复 HP
本区 BOSS，能随意改变自己本身的形态和攻击模式。当玩家第一次遇到它时，它会隐藏在电脑屏幕中控制机关攻击玩家。当受到一定伤害后便会变身为第二形态，发射制导导弹追踪玩家到任何角落，还会突然跳起踩踏玩家，总之是个非常难对付的敌人。

遗迹地区

●黑鲨、大黑鲨、巨黑鲨
有效属性 火、电、冰
特殊行动 无
遗迹地区的主要敌人，数量众多，攻击方式比较简单，但成群出现的话也非常难对付。因等级不同分为三种形态，攻击强度和速度也有所提升。

●达克贝鲁
有效属性 无
特殊行动 麻痹攻击、飞手
近距离的麻痹攻击几率很高。远距离的飞手攻击伤害很高。相对远距离攻击比较安全。

●爪、章鱼、章鱼爪
有效属性 火
特殊行动 合体
成群出现，攻击力低，爪会合体成章鱼，建议用高等级火系魔法迅速消灭。但它们总是成群结队的出现，而且总是试图包围玩家。所以与它们战斗的时候避免被包围是最重要的事。

●镭射蜘蛛
有效属性 火
特殊行动 物免、激光
快速移动
总是集体出动的敌人，发射强力的远程攻击重伤玩家。而且在它移动的时候，任何攻击都无效，只有在它聚气攻击时才有机会将其打倒。

●混沌魔法师
有效属性 无
特殊行动 隐身
会使用咒文攻击的魔法师，利用瞬间移动在玩家周围游荡，一旦有机会便施展火焰或冰冻魔法攻击。受到攻击后还会使用补充生命力的法术。但它念咒文的时间太长了，足够玩家走过去轻松解决。

●黑暗贝尔拉
有效属性 无
特殊行动 盾防御、跳斩
三连斩
遗迹中行动最缓慢的敌人，但只看它巨大的身体就能知道是生命力与攻击力超高的角色，而且它的攻击还会有很高几率使玩家进入麻痹状态。

●人马兽
有效属性 无
特殊行动 TP 吸收、突击
被称为喽罗杂兵中最强的战士！远程时会使用无差别冲撞攻击，近战的时候还能吸取玩家的精神力，并将之转化为自身攻击力。在它使用无差别冲撞攻击时，玩家可以移动到其他敌人身旁，人马兽同样也可能对其他敌人造成很大的伤害。

●暗黑佛
有效属性 无
特殊行动 光属性特级、激光
所有阴谋的元凶，同样也是最后操刀上阵的终极 BOSS。暗黑佛同样拥有多种不同的战斗形态。虽然在 Normal 难度中只会变身一次，但在 Hard 或更高的难度下会出现第三种战斗形态。每种形态都有完全不同的攻击模式，攻击的强度当然也不会辱没它终极 BOSS 的名号。

三、魔法列表

魔法名称	属性	耗费TP	描述
火球术	火	4+(1/2)×level	攻击敌人单体
火墙术	火	6+(1/2)×level	环绕在身边的火焰，攻击任何再附近的敌人
炎狱术	火	30+(1/2)×level	利用大范围火焰爆炸攻击附近的敌人
冻气术	冰	6+(1/2)×level	射出冰矛攻击敌人
冰箭术	冰	21+(1/2)×level	将敌人冻成冰陀
极冰术	冰	30+(1/2)×level	发射冰箭冻结附近的敌人
闪电术	雷	4+(1/2)×level	召唤雷电攻击敌人单体
群雷术	雷	21+(1/2)×level	召唤雷电链攻击敌人
雷爆术	雷	30+(1/2)×level	攻击附近所有敌人
圣光术	光	30+(1/2)×level	召唤无数支光箭攻击敌人单体
死咒术	暗	30+(1/2)×level	对敌人单体使用骤死魔法
强攻术	辅助	10+(1/2)×level	增加自己与战友的攻击力
强体术	辅助	10+(1/2)×level	增加自己与战友的防御力
降功术	辅助	10+(1/2)×level	降低附近敌人的攻击力
降防术	辅助	10+(1/2)×level	降低附近敌人的防御力
瞬移术	扭曲	10	扭曲时空创造一个通向城镇的时空门
圣泉术	医疗	15+(1/2)×level	给自己与附近的战友补充体力
状态术	状态	10+(1/2)×level	为自己与附近的战友恢复正常状态
回魂术	复活	20	复活一个濒死的战友

四、武器大观

	名称	价格	必要条件	攻击力	最大附加攻击力	命中率	等级
剑系武器	剑	480-907	攻击力 30	40-55	MAX+75	30	无
	印剑	1920-3000	攻击力 90	80-100	MAX+50	33	1
	爆剑	4320-7680	攻击力 155	120-160	MAX+35	36	2
	祭祀剑	8670-15870	攻击力 233	170-230	MAX+25	39	3
	决斗剑	17280-27000	攻击力 296	240-300	MAX+15	42	4
	ＤＢ之剑	15407-25870	攻击力 265	195-270	MAX+9	40	9
	冰之剑	32520-39720	攻击力 295	280-320	MAX+9	55	9
	霸王剑	36000-42667	攻击力 310	300-335	MAX+9	49	9
大剑系武器	大剑	234-1350	攻击力 82	25-60	MAX+50	25	1
	叉剑	1134-3750	攻击力 169	55-100	MAX+40	27	2
	裂剑	3750-8437	攻击力 258	100-150	MAX+30	30	3
	披刀	8437-15000	攻击力 316	150-200	MAX+20	32	4
	刀魂	16537-25350	攻击力 474	210-260	MAX+10	35	5
	弗罗文之大剑	28837-30600	攻击力 385	230-240	MAX+9	34	9
	最后的生存者	36337-42750	攻击力 480	270-300	MAX+9	25	9
	斩龙剑	35537-47400	攻击力 495	290-320	MAX+9	40	9
小剑系武器	匕首	625-1225	攻击力 65	25-35	MAX+65	20	1
	小刀	2500-4225	攻击力 117	50-65	MAX+50	22	2
	短剑	6400-11025	攻击力 182	80-105	MAX+35	24	3
	剑魂	11025-18225	攻击力 281	105-135	MAX+25	26	4
	撕裂者	15625-24025	攻击力 340	125-165	MAX+15	28	5
	剑之舞	21100-36225	攻击力 385	110-165	MAX+9	27	9
	血之艺	25900-31500	攻击力 412	130-150	MAX+9	40	9
	十字疤	27225-39625	攻击力 463	135-175	MAX+9	32	9

	名称	价格	必要条件	攻击力	最大附加攻击力	命中率	等级
長刀系武器	长刀	900-1600	攻击力 124	30-40	MAX+35	33	1
	戟	4225-5625	攻击力 192	65-75	MAX+35	37	2
	宽刃刀	9025-12100	攻击力 286	95-110	MAX+25	41	3
	长矛	16900-21025	攻击力 335	130-145	MAX+20	45	4
	奥丁矛	22500-32400	攻击力 450	150-180	MAX+10	49	5
	纯正长刀	31500-34600	攻击力 475	150-160	MAX+9	46	9
	富豪长刀	36400-44000	攻击力 495	180-200	MAX+9	55	9
	战斗长刀	49000-57400	攻击力 500	200-220	MAX+9	49	9
投刃系武器	投刃	30-270	攻击力 135	5-135	MAX+20	5	1
	旋刀	120-1080	攻击力 204	10-30	MAX+20	8	2
	飞刀	1470-3630	攻击力 302	35-55	MAX+15	11	3
	飞锯	4320-7680	攻击力 395	60-80	MAX+15	14	4
	飞碟	8670-13230	攻击力 476	85-105	MAX+10	17	5
	暗杀者的投刃	21000-26280	攻击力 475	100-120	MAX+9	20	9
	解放者的飞碟	26280-36000	攻击力 480	120-150	MAX+9	23	9
	勇者的飞碟	36000-43680	攻击力 495	150-170	MAX+9	26	9

	名称	价格	必要条件	攻击力	最大附加攻击力	命中率	等级
杖系武器	杖	1250-1800	精神力 50	25-30	MAX+55	40	无
	手杖	5000-7200	精神力 150	50-60	MAX+40	45	1
	权杖	16200	精神力 300	90	MAX+25	50	2
	球杖	24200-28800	精神力 420	110-120	MAX+10	55	3
	拉克尼姆金属杖	48200-54000	精神力 430	140-150	MAX+9	60	9
	金刚石杖	66800-73800	精神力 440	170-180	MAX+9	60	9
	业障石杖	97200-105800	精神力 450	210-220	MAX+9	60	9
打击杖系武器	长杖	375-1215	精神力 80	25-45	MAX+75	45	1
	魔杖	1815-3840	精神力 200	55-80	MAX+50	50	2
	魔息杖	4335-7935	精神力 340	85-115	MAX+30	55	3
	魔击杖	6000-13500	精神力 450	100-150	MAX+20	60	4
	战斗杖	19140-29535	精神力 460	130-185	MAX+9	65	9
	勇者之锤	21340-33040	精神力 470	170-220	MAX+9	65	9
	生命壶	35460-49560	精神力 480	210-260	MAX+9	65	9
魔法杖系武器	魔法杖	6-75	精神力 114	3-10	MAX+15	30	1
	魔法拐	75-675	精神力 250	10-30	MAX+15	35	2
	魔法棍	918-1875	精神力 380	35-50	MAX+10	40	3
	节杖	2268-4218	精神力 480	73-125	MAX+9	50	9
	炎杖阿耆尼	12675-16500	精神力 470	70-100	MAX+9	50	9
	冰杖达衮	12996-20718	精神力 480	73-125	MAX+9	50	9
	雷杖因陀罗	13800-25875	精神力 490	80-150	MAX+9	50	9

	名称	价格	必要条件	攻击力	最大附加攻击力	命中率	等级
小枪系武器	手枪	285-642	命中率 68	20-30	MAX+75	26	无
	自动枪	1446-3500	命中率 78	45-70	MAX+50	29	1
	锁线枪	4571-8642	命中率 88	80-110	MAX+35	31	2
	膛线枪	10285-16071	命中率 98	120-150	MAX+25	35	3
	光枪	16071-25785	命中率 108	150-190	MAX+15	38	4
	麻醉枪	26160-40500	命中率 110	155-210	MAX+9	43	9
	军用光枪 ver.00	28446-36160	命中率 105	165-195	MAX+9	50	9
	军用电击枪	34785-53642	命中率 118	190-250	MAX+9	45	9
机关枪系武器	机关枪	150-600	命中率 79	2-4	MAX +25	0	1
	高·机关枪	937-2400	命中率 87	5-8	MAX+25	3	2
	连发机关枪	937-5400	命中率 97	5-12	MAX+20	6	3
	格林机关枪	937-9600	命中率 109	5-16	MAX+20	9	4
	火山机关枪	937-15000	命中率 117	5-20	MAX+15	12	5
	M&A60 瓦伊斯	12750-32437	命中率 120	10-25	MAX+9	15	9
	H&S25 迦斯特斯	12750-42750	命中率 122	10-30	MAX+9	18	9
	L&K14 康巴特	12750-54937	命中率 124	10-35	MAX+9	19	9
机关枪系武器	弹枪	666-1041	命中率 85	20-25	MAX+20	27	1
	霰弹枪	1500-4166	命中率 90	30-50	MAX+20	30	2
	迦农枪	2666-10666	命中率 102	40-80	MAX+15	33	3
	火箭枪	4166-20166	命中率 112	50-110	MAX+15	36	4
	军用弹枪	6000-32666	命中率 120	60-140	MAX+10	38	5
	碎弹枪	21041-38481	命中率 122	85-133	MAX+9	37	9
	陨石枪	19666-51666	命中率 125	80-160	MAX+9	43	9
	最后的冲击	24041-57166	命中率 125	95-170	MAX+9	40	9
长枪系武器	来复枪	50-1250	命中率 72	10-50	MAX+65	35	1
	狙击枪	1250-4050	命中率 83	50-90	MAX+55	38	2
	爆弹枪	5000-8450	命中率 100	100-130	MAX+45	41	3
	光之炮	9800-14450	命中率 106	140-170	MAX+35	44	4
	镭射枪	20000-26450	命中率 115	200-230	MAX+25	47	5
	维斯克-235W	31050-40250	命中率 118	210-250	MAX+9	50	9
	华尔斯-MK2	42800-45450	命中率 120	260-270	MAX+9	54	9
	迦斯特-23ST	48200-51050	命中率 125	280-290	MAX+9	58	9

编辑评说：

MD上的梦幻之星终于移植到PC上来了，而且还是最新的Online版本，所有场景和人物表现都较以往有所提升，随意的人物创造系统，相信即使在人满为患的网络状态下，也不会有太多的形象重叠现象发生。漂亮细腻的3D画面，自由的视角和流畅的行动，绚丽的魔法攻击效果，无不令人血脉贲张。唯一美中不组的是，玩家无法自行定义操控热键，而使用改自DC手柄的操控方式，又非常的麻烦，希望日后能够有所改进。

UO之父打造韩国网络游戏

据报道，曾一手创造了“UO”系列游戏的业界传奇人物理察·盖瑞特自去年5月离开他亲手创办的Origion公司跳槽到韩国NC Soft公司后，就一直致力于网络游戏的制作，现在他的最新作品已经开始测试了，它就是《永生不死》（Athanasia）。

“云斯顿赛车”再出新作

Sierra日前公布了最新赛车游戏《云斯顿赛车2002》（NASCAR Racing 2002 Season）的数张精采截图。据悉，这款新作将真实再现最新一季（2002年）的云斯顿冠军杯赛，各国强队、车手及主办人等都将出现在游戏中。

《星球大战网络版》即将杀到

在去年的E3大展上，LucasArts首次展示了以电影《星际大战》为主题的网络游戏《星际大战 银河系》（Star Wars Galaxies），这款游戏不但具有华丽的画面、庞大的游戏世界和丰富的剧情，游戏系统也做得相当细致，一时惊震四座。近日，LucasArts又公布了更多细节：游戏中依照电影设计了八种截然不同的种族；全新3D引擎以及华丽画面将重现电影的动感；依照电影架构出超庞大世界，电影中出现的所有航舰、战机完全重现，玩家在游戏中可扮演各种职业，如赏金猎人、私掠者、商人、绝地武士等；玩家在游戏能建筑自己的房子、工厂，完全融入游戏世界中；电影中的人物也将以NPC的形式登场。

从各方面的资料来看，《星际大战 银河系》都将是今年网络游戏市场的一颗重磅炸弹，尤其是对那“星战”迷们，是不是早已按捺不住了呢？

《模拟人生》资料片又来啦

电子艺界近日明确表示将推出《模拟人生》的最新资料片《模拟人生 假日》（The Sims Vacation），并公布了数张图片。

在《模拟人生 假日》里，玩家可以将模拟市民们送到渡假圣地去好好休假，如雪景相当美丽的阿尔卑斯山、里约热内卢的阳光沙滩、郁郁森林中的露营区等等，而沙滩排球、滑雪、钓鱼、狩猎都是模拟市民们可以在渡假当中从事的休闲活动。

《神秘岛》将出姊妹篇

以开发《神秘岛》（Myst）系列而大受好评的游戏公司Cyan日前再次发布了一款超华丽的3D冒险游戏《Mudpie》。这款游戏秉持该公司一贯的奇幻风格，但使用全新的3D引擎开发，游戏中的一切都将是实时3D处理，比《神秘岛》中的预制CG画面更为华丽，也更为真实。

据悉，《Mudpie》将推出PC版与家用机版，PC版预计今年内推出，而家用机版将使用哪个平台目前还未确定。

“无尽的任务”另起炉灶

有消息称，著名游戏《无尽的任务》的制作人员Brad McQuaid和Jeff Butler已经另立门户，组建了一家全新的公司，主要致力于多人连线角色扮演游戏的开发，McQuaid任新公司总裁兼执行官，Butler任副总裁。目前这家公司尚未定名，正努力寻求外来资金，准备把他们的第一个游戏推广上市。

Westwood与Nvidia合作

Westwood日前与3D显卡大厂Nvidia展开合作，针对该公司即将推出的第一人称射击游戏《命令与征服 叛逆者》（Command & Conquer.Renegade）宣传造势。

Westwood表示，《命令与征服 背叛者》采用先进的3D引擎制作，有着非常华丽的声光表现，不过要完全展现这款游戏的实力，非要用“GeForce 3钛系列”这种高档显卡才能实现，所以他们要联合Nvidia共同造势。

“反恐精英”展开新一轮行动

Sierra日前公布了正在开发中的“半条命”系列最新作品《反恐精英 零度环境》（Counter-Strike Condition Zero）的若干图片，看来新一轮的反恐行动又要开始了！

微软X-BOX形势看好

微软于日前公布了其2001年10~12月财务报表，其中数据表明X-BOX已成功达到至去年年底销售150万台的目标，并预估今年6月底前X-BOX的全球出货还将有450~600万台。虽然微软主机卖得越多就会赔越多的钱，不过为了背后更大的利益，微软已经做好打算跟对手玩持久战。

微软财务长John Connors表示“X-BOX在微软的“.NET”计划中占有重要地位，X-BOX在北美的销售超乎预期的好，这表明我们已经跨出成功的第一步。而且X-BOX主机与软件的销售比高达1:3，这就更加速了X-BOX成本的回收，因此分析师们甚至乐观地预测X-BOX将提早一年摊平赤字，在两年之内创造盈余。”

就目前X-BOX的成本结构来看，每卖一台主机微软就亏损125美元，微软的收益必须靠后续的游戏软件收入来弥补，因此微软已经加大了与各大游戏厂商的合作力度。微软X-BOX事业部总监Robbie Bach日前在美国举办的CES展上表示，目前已经有27家厂商正在开发基于X-BOX平台的网络游戏、战略游戏、射击游戏和运动游戏等多种类型的游戏软件。

此外，随着X-BOX在日本上市，微软也已开始加强对ENIX和SQUARE等日本厂商的游说工作，试图说服他们加入X-BOX软件的制作行列。ENIX已经证实了这个消息，但表示即使答应为X-BOX开发游戏，他们最受欢迎的《勇者斗恶龙》系列在X-BOX上出现的机会也不会很大；SQUARE则未正面承认与微软有正式接触，但强调他们的方针是为成功的游戏平台开发游戏，同时对X-BOX的强大网络功能给予了很高评价，并称他们已经看到了网络游戏市场的巨大潜力，当网络游戏的时代真正来临时，SQUARE一定会积极投入其中。如果X-BOX能够得到日本厂商的支持，那前景将是一片光明。

除此之外，有消息称微软正在亚洲地区寻找可以制作X-BOX的厂商，产品主要供应日本市场，因为原先由墨西哥生产主机的计划可能会导致供不应求。日本微软同时表示，在软件开发方面，如果能找到人材精良的小公司，不排除直接并购的可能。

以上消息表明，微软已经充分做好了硬件赔、软件赚，打持久战的准备，加上X-BOX的网络应用优势，在网络游戏风行天下的现阶段，无疑又为微软增添了一筹胜算。

SNK NEOGEO香港正式运作

日前，新大地香港有限公司宣布“SNK NEOGEO香港(SNK NEOGEO H.K. CO., LTD.)”正式成立，该公司将继续营运SNK业务，包括游戏软件和相关漫画等。

资料显示，株式会社PLAYMORE已于2001年11月由SNK取得包括所有商标权及著作权在内的知识产权。今年内，PLAYMORE将推出五款街机用的游戏软件，而家用机软件也将陆继推出。新大地香港有限公司就是由PLAYMORE全资组建的东亚分部，其主要业务是电玩软件的宣传促销及授权工作，市场将由香港开始，拓展至中国大陆、台湾及东南亚等地。

据悉，新大地香港有限公司还将会与香港雄狮出版有限公司共同制作《The King Of Fighters 2001》漫画志。今年夏天还将在香港举行第五届《真 拳皇大会2002》官方电玩大会。

SEGA证实：《电脑战机》新作开发中

SEGA日前表示，该公司为街机开发的《电脑战机武力版》（Virtua On Force）将推出新版本，代号为《Virtua On Force M.S.B.S Ver.7.6》。据称新版本的内容并没有大幅度改变，但玩家将可以使用其中一位角色Temujin的新型机，SEGA还将在这个版本中加入新的对战场地。正式推出日期目前尚未确定。

PS2格斗大作相继上阵

PS2版的《VR战士Ⅳ》计划在1月31日发售，随着时间的临近，翘首企盼的玩家们也愈加兴奋。有鉴于此，SEGA AM2再度公布了多张PS2版《VR战士Ⅳ》的高清晰度图片，并公布了游戏中的“段位升级系统”。据悉，虽然PS2版不支持在日本大受好评的“VF.NET”系统，但AM2已经努力在PS2版上增加新的内容，如追加TAG团队战斗模式、每位主角追加结局CG动画、追加PS2版独创的游戏模式等，并借鉴了街机版在战绩排名提升时会进行段位提升的系统设计，段位提升后玩家不但能自行改变外型，甚至还能改变称号，据说有“皇帝”和“霸王”等头衔。

另据报道，备受玩家瞩目的另一款PS2格斗游戏大作——NAMCO的《铁拳Ⅳ》——也已定于3月20日发售，售价6800日元。

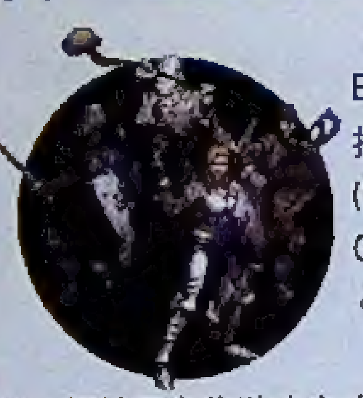
PS2在台湾正式发售

1月24日11时整，PS2台湾专用机（SCPH-30007R）正式登陆中国台湾地区！三场首卖会在三个地点依次展开，前来抢购的玩家为数众多，盛况空前。同时发售的还有数款游戏，包括《ICO》、《MOTO GP》、《GT赛车2001》、《BRAVO Music! standard edition》等，此后还将有3D格斗大作《VR战士Ⅳ》等数款大作登陆台湾，估计会进一步带动PS2台湾专用机的销售。

“蝎子王”先期登陆游戏平台

据美国环球电影公司透露，他们将以预计暑假上映的电影《木乃伊 蝎子王》为背景开发游戏，并将推出GBA和NGC两个版本。在游戏中，玩家将扮演勇猛的蝎子王，在数千年前的古埃及为建立魔蝎帝国而展开冒险。GBA版预计今年第二季度推出，NGC版预计第三季度推出。

又一家游戏厂商进军亚洲市场



2002 年 1 月 8 日，又一家游戏公司 En-Tranz 正式在香港成立，它是由美国德州达拉斯著名游戏发行商 Gathering of Developers (GOD) 的创办人之一 Harry Miller 创立的。GOD 曾出品过著名 PC 游戏《奇迹时代 Ⅱ》、《DOOM》、《毁灭公爵》等。

为开拓亚洲这个潜力无限的市场，Harry Miller 招纳了多位游戏专才，成员包括出版部副总裁 Bernie Yee、游戏科技总监 Kevin McPherson 及大中华地区发行部总经理 Simon Chang。这家新公司还将与 E1 Media Technology Ltd（易一集团有限公司）结成策略性合作伙伴，于亚太地区出版及发行高素质的游戏产品，并将与 Sonet 合作，进一步开拓本地游戏市场，为香港游戏行业寻求更大的发展，最终目的是使 En-Tranz 成为亚洲地区最受欢迎的世界级游戏出版商之一。该公司的另一个目标是和本地游戏发展商及大学合作，实行培训计划，提供技术及知识上的协助，发展高水平的游戏。

另据透露，En-Tranz 已于 1 月 24 日在京与国内知名游戏代理公司天人互动签约，共同在大陆地区推广 En-Tranz 的《Shadowbane》，这是一款大型的、首次结合角色扮演及策略元素于一身的多人网络游戏。

华义去年业绩增长超过百分之百

华义国际日前召开了本年度第一次董事会，据称其 2001 年度在台湾地区的营业额为 3 亿 6 千万新台币，子公司北京华义的营业额为 7 千 6 百万元人民币，以华义持股 75% 换算，合计两岸营收为 6 亿 5 千万新台币，与前年营收 3 亿 2 千万新台币比较，业绩再次成长超过 100%。

由于预计今年网络游戏市场的增长将趋缓，各类成本有所上升，因此华义将降低单机游戏的比重，着重网络游戏的经营。除持续加强更新《石器时代》新功能外，还会积极拓展大陆、韩国市场，4 月初将推出韩国网络游戏《时空战场》，下半年度预计推出四川华义自制的大型武侠网络游戏。

华义预估今年台湾地区营业额为 3 亿 8 千万元新台币，大陆地区由于上网人数持续增长，业绩将可继续增长一倍以上，北京华义营业额将达 1.5 亿元人民币。

华彩再推网络游戏新作

2001 年夏天，在《三国世纪 Online》的布会上，华彩软件总监张志宏曾宣布即将代理发行韩国大型网络游戏《新英雄门》，今天这个诺言终于实现了。

《新英雄门 卧虎藏龙》是由韩国 TEAWOOL 用两年时间开发完成的 3D 武侠网络游戏，制作者不仅在游戏角色动画的制作上颇为用心，而且在可玩性和平衡度上也下了不少功夫，为要满足玩家多样化的不同需求，他们还在游戏中追加了众多各式各样的内容。虽然基本上是 RPG 型态，但又不拘泥于 RPG，当玩家间单打独斗时，瞬间就会变成 3D 格斗的游戏模式，而门派或集团间"混战"时，又会变成重视战略性的即时策略模式，同时还具有动作、冒险和经营模拟等元素，可以满足各种玩家的不同口味。

"石器"开始大扫除

为配合《石器时代 2.5 精灵王传说》的开放，北京华义于 1 月 28 日开始进行大规模的服务器清理活动，清理对象包括复制的宠物、道具、人物、未开放的宠物、道具以及修改过的人物、宠物和道具。华义公司提醒手中拥有此种物品的玩家自觉将其删掉或到商店卖掉。

此次清理行动旨在保证游戏的公平性及合理性，维护游戏秩序。

《魔力宝贝》劲爆登场

1 月 17 日，台湾大宇资讯与日本艾尼克斯（ENIX）公司在北京港澳中心召开发布会，共同宣布双方投资的新游戏公司——网星艾尼克斯——正式成立，同时宣布网星艾尼克斯推出其代理的第一款大型网络角色扮演游戏——《魔力宝贝》。两家公司都有多名高层人士出席发布会，艾尼克斯董事长本多圭司、董事小林大介、大宇资讯总经理李永进、"仙剑"之父姚壮宪，以及艾尼克斯旗下的著名制作人齐藤阳介等人都到会并先后致辞。

双方的此次联姻无疑可以形成优势互补，大宇在国内玩家中拥有极高的口碑，而艾尼克斯的开发实力不容置疑，网星艾尼克斯推出的第一款游戏《魔力宝贝》就是一款重头产品，其实力可见一斑，为在大陆市场打拼天下奠定了坚实的基础。

此次发布会以酒会的形式召开，国内的记者有些不太习惯，尤其是现场不设座位，与会人员的流动性比较大，感觉上稍显混乱。热闹是热闹了，但是基本听不清台上的人在说些什么，后面的人也看不到台上的人在做什么，因为最前面都被摄影记者们占据了。唯一的感觉是现场气氛十分热烈，也是，看到这样好玩的游戏大家都很兴奋嘛！

本乡圭司　李永进　小林大介　齐藤阳介　姚壮宪

《秦殇》推迟发售

近日从第三波公司获悉，其代理的目标公司大作《秦殇》再次推迟发售，由今年 2 月调整为 6 月，原因是开发公司本着对游戏负责的态度，对先前的版本做了部分修改，并增加了若干支线剧情。相信有这种严谨的态度，《秦殇》必将成为本年度最佳的国产动作角色扮演游戏。

两款大作出现伪正版

伪正版封面　伪正版封底　伪正版封面　伪正版封底

近日，即将由代理商在国内发售的《文明 Ⅲ》和《地球时代》的伪正版出现在市场上，就此事件，这两款游戏各自的代理商天人互动和奥美电子已发布严正声明，在谴责盗版者无耻行为的同时，也提醒广大消费者注意辨别真伪。

另据天人互动最新消息，正是由于最近市场上充斥的众多《文明 Ⅲ》伪正版和盗版制作粗糙，严重扰乱市场，影响了《文明 Ⅲ》在消费者心目中的形象，为保证质量，国外公司已向天人互动提出了必须把汉化版本交由原厂进行翻译质量检测后才能投放市场的要求。因此《文明 Ⅲ》的上市时间将被迫推迟，希望广大玩家能够理解和支持，并真正认识到盗版的危害。

天人互动"血战奥马哈"

经过近 3 周的紧张拍摄和后期制作，国内著名游戏公司天人互动筹拍的《重返德军总部》电影短片于日前正式完成。

这是国内首部利用游戏本身、借助电影拍摄手法来表现游戏内容的一部电影短片，描述了 1944 年 6 月 6 日盟军登陆诺曼底奥马哈滩头时那段激烈残酷的战斗。为充分表现宏大的战争场面，天人互动特别邀请了几位热爱游戏的导演和音乐制作人参与制作，影片中所有音乐都属于原创。此外，天人互动还邀请了包括 =S.U.R.V= 在内的国内几个著名游戏战队来协助拍摄。虽然它还算不上是一部严格意义上的电影，但它在国内游戏界开了先河，而且它也是首部反映《重返德军总部》这款游戏的电影短片。

这部影片目前已经拍摄完毕，将于近期在各大游戏网站以下载的方式提供给广大玩家。据官方消息，天人互动不排除会继续拍摄该片续集或类似影片的可能。详细情况请浏览天人互动网站 www.biggamer.com。

《反恐精英》枪模揭秘

在即将推出的《半条命－白金版》中，奥美将附赠 CS 中出现的 M4A1 仿真枪模。需要说明一下的是，这款枪模并非大家想象中的与实物 1:1 大小，各部件亦不可拆卸，这是由某些特定原因所限定的。

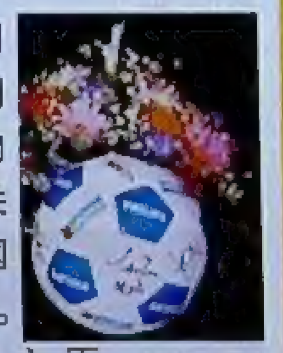
在请大家理解之余，奥美电子特向广大玩家及收藏爱好者就"建立自己的军火库"，收藏 CS 枪模系列活动作出了相应的解释：第一，奥美电子在概念上将其定义为仿真"枪模"，而非仿真"枪械"，意在让玩家通过可无限连接的支架（同时附赠），将得到的枪模一一陈列出来，从而满足观赏和收藏需要；第二，作为枪械而言，制作其仿真模型的难度本身就很大，加之我国现有的法律法规及意识观念对于"仿真"枪模的造型结构有着较为严格的限制，过高的仿真程度势必遭到相关部门的禁止。综上所述，奥美此次推广活动的宗旨就是在满足广大玩家需求的同时，尽量避免对暴力色彩的渲染。奥美将加紧其他类型枪模的研发，计划在今后半年内力推五款上市，以满足大家的收藏需求。

《ZWEI!!》中文名确定

据来自新天地互动多媒体的消息，由该公司代理即将在国内发行的 Falcom 公司大受好评的动作角色扮演游戏《ZWEI!!》的中文名已经正式确定为《双星物语》。

《ZWEI!!》是 Falcom 精心打造的动作角色扮演游戏巨作，在命名上匠心独具。"Zwei"为德文中"两个、二"的意思，而在游戏中呼应之处比比皆是，为了真实体现《ZWEI!!》这个简单而又复杂的标题的真正含义，新天地在确定游戏的中文译名时颇费周章，甚至致电日本 Falcom 的开发人员，最终确定中文名为《双星物语》，主要是为了真实反映制作者在取名"Zwei"时所要表达的那种深层含义。新天地同时表示，在游戏的汉化过程中，他们仍将秉承这种严谨求实的精神，将游戏中的精髓完完全全地展现给国内玩家。

怡采推出"猪兔"有奖活动



来自怡采科技的消息，即日起至 3 月 10 日，该公司将联合包括本刊在内的业内著名媒体及硬件厂商共同举办针对其代理游戏《猪兔大战》的有奖征集活动，内容包括游戏评论、另类剧情小说、自做猪兔漫画、相关 Flash、相关主题桌面等，奖品包括飞利浦纯屏显示器、国家队签名足球及怡采游戏等，有兴趣的玩家不可错过。

详情请浏览怡采主页 www.e-choicetech.com。

除举办以上活动外，怡采科技还将在首批发售的《猪兔大战》中随机赠送两款胸针徽章，此批徽章样式共有六款，设计精美，但不好集齐哟！

依星 10 万大奖寻"创意"

目前，手机游戏开始成为业界关注的一个新的赢利点。相信不久的将来，广大手机用户都将可以体验到短信游戏带来的互动乐趣，推动整个无线产业的发展。为了抓住市场契机、迎接即将到来的 3G 手机时代，依星软件于 2002 年 2 月正式成立了"手机内容开发事业部"，全力进军手机无线业务的开发，目标是在积累基本技术经验的同时，挖掘国内的优秀制作人才，结识更多的合作伙伴，发掘蕴涵博大精深的本土文化、适合国人的新颖内容。

正因如此，依星计划于 3 月主办"手机内容创意大奖赛"，投稿内容包括屏保、铃声、开机动画、互动游戏、单机游戏、外壳、挂件、周边等，特等奖（1 名）奖金高达 10 万元，而一等奖（3 名）的奖金也高达 2 万元，有好创意的玩家不要错过哟！

大宇：我们并非鼓励赌博

大宇公司日前发表声明，就连日来台湾的《魔力宝贝》玩家对游戏中虚拟货币赌博问题的讨论进行了说明。大宇表示，此前大宇引用的魔币与新台币的兑换比率，是由新产品《魔力宝贝神兽传奇升官包》中的 350 点点数卡与所赠送魔币 10000 元所做的一个比较性数值，而其中提到的请玩家"把握机会多多购买"是指请玩家多多支持新产品《神兽传奇》的宣传用语。对由于文字叙述不清而引发台湾玩家如此激烈的讨论并给部分人士造成困扰，大宇公司表示深感歉意，日后将对信息发布做审慎考核，以避免类似情况再次发生。

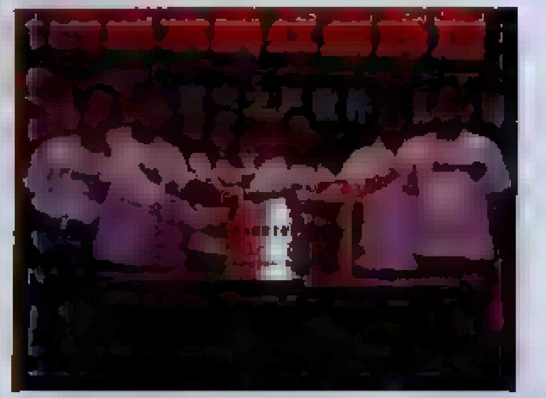
大宇公司同时指出，自《魔力宝贝》推出之际，大宇公司便严格禁止玩家进行任何私下交易，新产品所提供的魔币是给玩家在游戏中职业晋阶时使用，即使幸运获得高额奖金的玩家，其所用之范围也仅限于《魔力宝贝》游戏内，并不会有任何真实社会里的实质交易行为产生。大宇恳请相关人士能将游戏乐趣还于游戏玩家，让所有《魔力宝贝》的玩家可以有个绝对快乐的游戏空间。

整合资本 携手同进

——业内新锐寰宇之星透视

2002年1月11日晚6时30分，Racer准时赶到了北京香格里拉饭店大宴会厅，北京寰宇之星的成立发布会即将在这里举行。我赶到时会场上已是人头攒动，一派热闹非凡的景象。最夸张的是，寰宇之星的工作人员居然一个个身着T-Shirt仍然满头大汗，真是佩服佩服！其实我是不会感到惊讶了，因为刚刚从他们公司采访其总经理施文进回来，在那里已经见识一回了

今天的发布会可谓盛况空前，除去寰宇之星的工作人员和大宇资讯、宇峻科技、奥汀科技、弘煜科技、风雷时代等五家投资公司到会的重量级人物不算，与会的媒体代表和厂商代表也不下一二百人。这确实是一个特别的日子，游戏业界又将诞生一颗新星，而且绝对是



强强联手的产物，这预示着它必将对国内游戏市场产生重大的影响，大家都在期待它揭幕挂牌的那一刻！

7时整，在大家关注的目光下，寰宇之星董事长李永进先生正式宣布"寰宇之星揭幕仪式开始"，于是五家投资公司的老总们齐齐登台，在一阵欢呼声中，红色的幕布被轻轻揭起，"金光闪闪"的寰宇之星标牌正式亮相，五家老总的手也握在了一起。随后，董事长李永进打开香槟亲自把盏，看着金色的香槟酒从"杯山"上如瀑布般淌下，一时间全场竟然鸦雀无声，直到老总们击杯相庆，现场才又恢复了热烈的气氛。

接下来当然是现场交流了，老总们上台落座。在李永进先生介绍完寰宇之星的大概情况后，台下的记者们开始纷纷提问。由于Racer刚刚采访过寰宇之星的总经理施文进先生，所提

寰宇之星董事长 李永进

寰宇之星

- 董事长 李永进（大宇资讯）
- 总经理 施文进（宇峻科技）
- 董事 居则文（奥汀科技）
- 董事 洪而立（弘煜科技）
- 董事 詹承翰（风雷时代）
- 董事 赵文怡
- 职业经理人 虚位以待

问题与现场问答大同小异，我想还是在后面的访谈中详述比较好。呵呵，其实发布会的最高潮已经结束，抽奖、游戏之类的小插曲也大可不必赘述。

那好，就让我们直入正题，听一听寰宇之星的施文进总经理怎么说吧！

记 请问寰宇之星的五家投资公司是如何走到一起的？

施 其实大家原本就是朋友嘛，刚好又有一个共同的想法——一起到大陆来做发行工作，当然大家是看到了目前国内市场的潜力的，我想这是我们走到一起的一个重要原因。而且，这五家公司都是游戏开发公司，性质相近，也十分适合共同投资。

记 寰宇之星目前的规模和运作如何？

施 寰宇之星的投资额为200万美元，五家公司各持股20%左右，董事长由大宇资讯总经理李永进出任，总经理是我，奥汀科技总经理居则文、弘煜科技总经理洪而立、风雷时代总经理詹承翰并为董事。

北京方面除少数财管人员外皆由大陆本地人士出任，目前大概有20人左右。随着业务量增加，今后还会做相应调整，以这边的Office来讲，应该还可以再容纳10~20人吧。

其实这项计划早在去年初即已展开，未来我们还将陆续在上海、广州和武汉等地建立分公司。

投资公司简介

大宇资讯股份有限公司

创立时间 1987年8月3日
现资本额 2 234亿元（新台币）
当前规模 192人
现任总裁 李永进
发展概况 至今已经自制软件80余款，代理90余款。产品行销台湾地区、大陆、香港、日本、韩国、美国、加拿大、新加坡和马来西亚。长远计划是以游戏为核心，通过提高品质 树立形象和大开通路，向华人迪斯尼的目标前进。
代表作品 "大富翁"系列、"轩辕剑"系列、"明星志愿"系列、"仙剑奇侠传"系列、《阿猫阿狗》以及《正综台湾16张麻将》等。

宇峻科技股份有限公司

创立时间 1995年5月
现资本额 3000万元（新台币）
现任总裁 施文进
当前规模 37人
发展概况 以稳定成长、不求躁进为宗旨，十分重视玩家的感受，总是尽可能地去满足玩家的要求，因此宇峻开发的游戏在玩家中有很好的口碑。现有三个开发小组，近期目标是扩展到五个。鉴于网络游戏蓬勃发展，宇峻自然也不会在这个广大的市场缺席，现已成立小组专责产品开发以及技术研究，原则上以研发为主，但也不排除以技术授权方式切入市场，预计今年底或明年初将有产品发行。
代表作品 "超时空英雄传说"系列、"新绝代双骄"系列、《古文明霸王传》、《大富翁世界之旅》、《楚留香新传》。

风雷时代股份有限公司

创立时间 2000年10月
现资本额 3000万元（新台币）
当前规模 台湾总部30人/南京分部80人
现任总裁 詹承翰
发展概况 风雷时代不仅充分利用台北总部强大的创意力与企划力，结合大陆子公司强大的制作群，开发原创色彩浓厚的主力游戏，还致力于周边产品的开发与授权。它的发展方向将以国际化为主，除在大陆、台湾和香港地区建立稳固的研发和市场基础外，也希望产品能够延伸至日本、美国和欧洲市场。
代表作品 《小力失踪事件》、《圣女之歌》、《反三国志》等。

奥汀科技股份有限公司

创立时间 1997年8月
现资本额 2500万元（新台币）
当前规模 30人
现任总裁 居则文
发展概况 由五位热爱电子游戏的研发人员以新台币五百万元资本创立，以"丰富多变的游戏内涵，满足无限的幻想空间"为研发宗旨。自2000年起，奥汀科技开始引用高效率的制作管理技术，广征贤才，公司员工现已达到30人，并与台湾各大发行公司保持着密切合作关系。2001年，又将视野放在国际市场及网络多媒体娱乐上，积极与国内知名厂商合作研发网络游戏，同时联络国外各相关厂商，寻找更好的研发技术、更多的发展空间与合作机会。
代表作品 "三国群英传"系列、"幻世录"系列、《堕落天使》、《幻想纪元》、《GOGO美食王》。

弘煜科技事业股份有限公司

创立时间 1994年
现资本额 2000万元（新台币）
现任总裁 洪而立
发展概况 弘煜科技地处台湾省台中市，有别于岛内游戏公司大多集中于北部，反倒占了地利之便，吸收了大量中部地区有志于从事电脑游戏开发的优秀青年，公司股东、主管及干部本身就是热爱电玩且有多年电玩软件开发经验的高手，因此年年都能开发出叫好又叫座的游戏软件。今后目标是继续开发单机与网络游戏，更会朝国际化、跨平台开发方向努力。
代表作品 "风色幻想"系列、《麻辣大富翁》、《幻翼传说·露卡的魔兽教室》等。

记 刚才您说五家投资公司各持股20%，那寰宇之星具体事项的决策将如何进行？

施 在设立之初是这样的，我们的基本方向是五家公司一起来讨论，凡是比较重大的决策都将如此。有关今后寰宇之星的发展，在业务运作方面，我想主要还是由这边的负责人来做决定，如果牵涉到整体发展方向，那还是要由五家公司来做讨论，看情况和类型而定。我们也不排除有国内优秀人才加入，设立职业经理人这样的职位，这方面目前还处于保留状态，正在洽谈当中。

记 寰宇之星未来的主要业务是什么，渠道发展？产品开发？还是双管齐下？

施 主要还是发行，在行销方面，因大陆市场庞大，初期将先以新闻稿、网路广告等行销方式为主，当然也会找渠道商来销货。

记 众所周知，这五家投资公司的产品原来大多是由智冠代理引入大陆的，寰宇之星的成立对你们之间的合作关系将产生什么影响？

施 寰宇之星成立后，在大陆部分，这几家公司的全部产品都将由寰宇之星来发行，这是肯定的了，但在台湾部分我们与智冠的合作不变。而且在大陆部分，我们仍然会把渠道方面的工作交

发布会前的碰头会

寰宇之星总经理 施文进

给智冠等渠道商来进行，因为由于一些法律方面的限制，我们不能直接做渠道工作。同时，我们也在努力寻求与他们实现其他方式的合作，一切还在探讨之中。寰宇之星未来会不会自己做经销业务，还要看市场的发展而定，那时我们将与智冠维持"竞合（竞争与合作）"的关系。

记 寰宇之星的成立对五家投资公司来说具有什么样的意义？

施 过去台湾游戏公司在大陆卖游戏都是自己来做，如今共同成立一家公司，许多成本都可以节省下来。更重要的是，通过当地的代理商销售游戏，导致我们无法及时获得大陆市场与消费者的相关资讯，到底在大陆的销售状况和市场反应怎么样，消息的获得一直很慢，甚至很多没办法得到。我们觉得要赢得这样一个市场，尤其是这样一个很庞大的市场，就一定要自己来了解这个市场，只有这样才能得到市场的认同。寰宇之星是我们自己的发行公司，它将有助于我们及时掌握市场动态，而且共同投资公司，使我们彼此之间还可以有进一步资讯分享的管道。

我想寰宇之星成立的积极意义就在这里，它能使我们更接近市场，更了解市场，即使初期会辛苦一点儿，我认为还是值得的。

记 您认为寰宇之星的竞争优势在哪里？

施 最重要的是，我们抓住了产品，这五家公司的产品几乎占台湾厂商产品总量的70%，而且大多是优质产品，等于说在产品方面已经不用再像一般发行商那样很努力地去谈。对发行商来讲，产品是最重要的！如果没有产品，日子会难过。

记 除了五家投资公司的全线产品外，寰宇之星是否也会代理其他公司的产品？

施 当然，寰宇之星现阶段将全力推广五家投资公司的产品，但未来也不排除代理其他台湾游戏公司产品的可能，我们要做的是"双手万能"……

记 听说去年台湾单机版游戏市场出现了负增长，雪上加霜的是，近来几家知名游戏公司，如第三波、华彩、华义纷纷宣布淡出单机游戏市场，全力进攻网络游戏市场，您怎么看这个问题？

施 我想有几个原因，一是Online Game的兴起对单机游戏市场形成了排挤效应，根据台湾资策会资讯市场情报中心的统计，去年台湾单机游戏市场的衰退达15%，而线上游戏却增长了二倍半；另一个原因，去年台湾刚好在经济上也出现衰退，对游戏市场也产生了比较大的影响，此外，随着刻录机的普及，可能在学校里面，一个班可能只买一套正版，然后其他人就来烧盘，全班都可以玩到了，这对我们的影响当然也是很大的。此外，我认为以台湾市场的吞吐能力，每年100~200个单机游戏品种才是合理的，而去年单机游戏达到了600~700个品种，分摊到每个产品的销量少得可怜，这使得岛内游戏厂商出现了强烈的危机意识，迫使他们不得不另觅市场或干脆放弃，这是必然的！其实这也是我们五家公司合力来开拓大陆市场的一个主要原因。

记 针对这种情况，寰宇之星会采取哪些对策？目前有开发或代理网络游戏的计划吗？

施 就单机版来讲，我认为市场仍可期待，不过盗版问题仍是最大的隐忧。我们目前正在探讨"单机游戏网络化"的可行性，所谓单机游戏网络化，就是内容上与单机游戏相同，但必须通过网络来玩，方式与现在的网络游戏相似，同样需要建立游戏伺服器，但大家登陆来玩的时候就像在自己的电脑上玩单机游戏一样，不是像网络游戏那样大家在一个游戏里玩，仍然是独立的，互不干扰的。这样，单机游戏的经营模式也要改变，厂然可以像网络游戏那样按上网游戏时间来收费。

就网络游戏来讲，我们认为大陆的宽频环境还不成熟，连带使得网络游戏不易成长，是否会涉足网络游戏还要看情况而定。但是，网络化将是游戏发展的必然趋势！

记 您觉得这种行销方式是否可行？

施 当然有可行性。

首先，以前买一套单机游戏玩家要一次付足所有的钱，而采用这种方式后游戏盘片（客户端）可能会比盗版还便宜甚至免费送给玩家，因为厂商在这个环节是不需要赚钱的。当然，如果游戏较长的话，你可能认为不划算，其实未必，因为以前玩家在买游戏之前并不知道好不好玩，而现在却可以自由的选择，因为厂商会给玩家足够的试玩时间，而且单机游戏的通关时间一般较短，几个小时就能完成，因此最后玩家付出的代价还是有限的。

其次，在技术上不存在难点，甚至比Online Game要简单。实际上我们这几家公司已经有一些技术人员在协商这方面的事情，快的话，应该在今年内就可以实现。

如果运作成功的话，这种方式将对盗版起到很好的抑制作用。我想Online Game之所以发展很快，主要是因为没有盗版，将单机游戏网络化，或许可以使单机游戏重生吧。

那天采访的时候，施总对单机游戏网络化的推行似乎充满了信心，我也相信那确实是一个很好的办法，而且符合潮流趋势。但是，如果它不能成为行业行为，那成功的机率可能很小。因为玩家没必要死抱着你的产品不放，其他厂商的产品很多啊，你这种方式我接受不了，我可以去买别人的产品。施总显然很清楚这一点，因为他们已经开始联合其他厂商进行相关的尝试了。

同时我也注意到，寰宇之星的五家投资公司都是以研发见长的，而且都以开发单机游戏为主，他们的主要客户显然也是单机用户，因此绝不可能放弃单机游戏的开发。同时，目前宇峻与奥汀已经开始合作开发网络游戏，而大宇则已开始代理网络游戏，以这种组成结构来看，寰宇之星显然是整合资本并产业分工的最好示范，我们期待着它在大陆市场有所作为。■

（图文/本刊记者）

我们只会生产快乐

——娱动工场2002大事前瞻

知道有娱动工场这么个游戏公司其实是很久以前的事了，说来偶然之中也有必然。大概是去年1月吧，在尚洋倒闭后一直“待业”的李波同志突然造访编辑部，递来的名片上赫然一个大大的X，给我留下了深刻的印象，那就是娱动工场的标志！那时才知道又有了这么一家新开的游戏公司，当时正在开发《鬼寺》（这款游戏去年年中已经上市）。而在《鬼寺》上市之前，娱动工场推出的知名度更高一点儿的产品则非那款《大家来找X》莫属了，游戏名字和公司的标志一样——另类！

后来，娱动工场的王博同志（即经常为本刊撰写赛车游戏攻略的超级车迷）便成了编辑部的常客。在一次“水”足饭饱（大家都不喝酒）之后（当然不是我请客啦），王博同志“适时”提出了做一次访谈的要求，于是计划便定下了，也就放下了。至今才不过3个月嘛，王博同志，不要着急啊，这回真的来也！

驱车不过五分钟，便已来到娱动工场数码科技有限公司的白色小楼下，大门左手正对着一架楼梯，没看到前台，也没有漂亮的MM，于是左转进入一层的办公区，直接去找王博同志。在他的引领下，我们一起来到了总经理办公室，在这里，我见到了娱动工场的总经理纪峥和副总程翔。

记者：纪总你好，娱动工场成立至今已经整整1年了，请问这一年间有什么收获吗？

纪峥：娱动工场成立的第一个年度还是很有收获的，公司已经在业界树立了鲜明的品牌形象。2002年我们准备大干一番，带给玩家更多快乐和惊喜，今年不仅仅只有世界杯足球赛。

记者 听说娱动工场的规模又扩大了，是这样吗？

纪峥 不错，我们的研发团队又补充了大量“新鲜血液”，这些年轻人朝气蓬勃，有美术学院的高材生，有编程专家，有策划高手，当然更少不了超级玩家。

记者 请问纪总，做为一家主力开发游戏的公司的决策人，您如何看中国游戏产业和国产游戏？

纪峥 玩家就是上帝，我们的宗旨就是全心全意为消费者服务。中国玩家对国产游戏的期待完全可以与中国球迷对中国足球的期待相提并论，但众所周知，国产游戏是非常难做的，一方面从业人员的素质不是很高，一方面我们也不敢奢望从政府和社会那里得到更多的支持。说来说去，振兴中国游戏业，不外乎两条路可走：要么“代理”，要么“原创”，其实这两条路是异曲同工、殊途同归，目的都是在激发中国玩家的热情。话说回来，什么是真正的民族游戏？恐怕业界人士也找不着东西南北中，大家争论的焦点不外乎以下两条研发道路：“十年磨一剑”和“退而求其次”。我想，就目前的中国游戏产业环境，大作是没办法做出来的，我们能做的只能是寻找一条折衷的道路，这方面我们已经取得一定的成果。

记者 那么您是怎样看自己公司的产品的？

纪峥：刚才我说了，中国玩家是上帝，但国产游戏决不可能在短期内“显灵”，说得再直白些，中国游戏还很不成熟，就像一个既可爱、又可气的小孩子，格外需要别人的关爱，格外需要玩家的支持。中国玩家属于世界上素质最高的玩家，什么游戏都玩过，什么世面都见过。我们娱动工场一时半会儿是追不上的，但我们会一如既往地追寻。没有玩家的领跑，娱动工场怎么可能跑得更快？我们最需要的是玩家的支持和理解，当然也需要善意的批评和建议，我们会全力以赴，只有如此，我们才能在中国游戏界做到问心无愧。

记者 程翔你好，久闻大名，早就知道你从事游戏策划、开发已有8年历史，你是怎样看待游戏开发的？

程翔 我认为游戏应该是为玩家量身订做的，并充分考虑玩家的消费习惯。娱动工场涉足的领域都是主流游戏，如RPG、SLG、益智和冒险等。

记者 听说你们最近推出了一个“季刊式”RPG的新概念？

程翔 是的，所谓大型季刊式RPG，就是以系列剧的形式在一年内逐集推出，平均每3个月一集。

现代人生活节奏快，没有大量的时间玩一个漫长的RPG，《鬼神之门》就是针对这点而设计的一款“季刊式”RPG，它以中国神话中的“八仙”故事为引线，整体风格接近日式幻想风格。玩家首先见到的将是《李氏物语》和《吕氏物语》，分别讲述铁拐李和吕洞宾的故事。游戏的每一卷都有结局，然后每一卷都会在征求玩家意见的基础上对结局进行修改，真正实现玩家与游戏的互动。

记者 今年娱动工场还有哪些其他的研发项目？

程翔 有很多，《大家来找X—战斗篇》预定今年春天上市，支持局域网和因特网，像格斗游戏一样，有多位人物可以选择。《问答也疯狂Ⅱ》预定今年秋季上市，它将在前作的基础上丰富答题形式，而且加入养成成份并支持因特网和局域网功能。《坦克大决战》是搞笑风格的射击游戏，关羽、张飞不再骑马，而是驾驶坦克！《快乐商店》和《动物世界》都是网络游戏，但不像玩其它网络游戏那样又练级、又升级，还得提防“PK”，这两个游戏很适合晚上放松心情。《骑士传说》是以中世纪欧洲为背景的网络RPG，《幻想古大陆争霸》是网络SLG，都是描写魔族、兽人族、翼人族、骑士团、野蛮人等八大诸侯为了争夺古大陆的霸权而展开激烈战争的故事。《幻想水浒战》是卡片游戏，战斗采用卡片形式。《宠物战争》是RPG加宠物养成的网络游戏，玩家要赢取奖金并喂养自己的宠物，使它们成为最强者。《皇家纹章》是一个标准的SLG，注重策略内涵、人工智能以及兵种的相生相克，游戏的美术设设计很精湛，和《火焰之纹章》和《皇家骑士团》相比也毫不逊色。

记者 听说你们也有代理业务，并和国外公司已有合作，今年会有哪些代理产品？

程翔 去看底我们已经推出了Infogrames的《神秘之旅》，它由澳洲科幻小说金奖得主Terry Dowling编剧，并曾荣登欧洲游戏排行榜第三名，制作水平绝对是世界级的。今年我们还会代理多款产品，包括《机神终结者》、《横冲直撞》、《时空英豪》、《水滴对对碰》、《兔宝宝历险记》等。

记者 刚才程总曾提到娱动工场今年会开发多款网络游戏，那么您怎么看待网络游戏的发展，今年娱动工场在这方面会有哪些大的动作？

程翔 今年我们要投资800万做网络游戏，题材将是RPG、冒险和养成类型。比如上面提到的《快乐商店》、《动物世界》、《幻想古大陆争霸》和《宠物战争》等，都将是网络游戏。我们的宗旨是为大众服务，比如中学生、大学生、男性职员和年轻女性等等，但这并不意味我们没有追求，我们研发的《鬼寺》在三维实时人体模型方面已经达到国内尖端水平，今年我们将推出《鬼寺》的网络版。衷心欢迎玩家多多登录我们的游戏网站（www Xgamesworks com），畅谈感想、发表高见。实际上，是玩家在设计游戏，我们不过是在帮他们梦想成真。

就在那次采访中，我才得知上文提到的《鬼寺》的主策划李波已经离开娱动工场了，至于原因，他们没说，我也不想问，这个圈子里人才流动很大，这是正常现象。其实只要不是流失，只要他们还在为中国的游戏事业而奋斗，在哪个公司并不重要。国内还在坚持制作游戏的公司已经寥寥可数，只要有人还在努力，那我们的国产游戏就还有希望。娱动工场不是已经并且还会不断有新鲜血液补充进去，继续按既定的策略走自己的游戏之路嘛，祝他们一路顺风！■

（图文/本刊记者）

数字风向标

家庭上网将如何改变我们

现在，我们每个人对生活变化之快，都会有切身的感受。今天我们使用的许多数字产品还是几年前，甚至是几个月前难以想象的。不久前正式启动的中国家庭上网工程，又将会给我们带来什么样的惊喜呢？

据统计，现在全国2950万网民中，85%都是25岁以下的青少年，而65岁以上的老人中，有上网愿望的占70%。提倡健康的家庭上网概念已经成为社会的需求。此次家庭上网工程的目标是2001年至2002年年中，在全国50个城市建成1000个社区信息服务连锁站，特大型城市建设10个信息化小区，大型城市5个信息化小区，中小型城市1个信息化小区。2004年，社区信息服务连锁站覆盖全国地级以上城市，全国主要城市20%的小区实现信息化，预计2005年全国网络用户将达到1.5亿，30%以上的家庭通过多种终端联入网络，城镇家庭、个人生活和社区服务等领域80%的信息流通过网络得以实现。

电子产业何时喘口气

现在，电脑市场红火异常，各种产品的不断大幅度降价，让消费者乐得合不拢嘴。不过，对许多电子企业来说，2001年确实不是一个好年头，大幅度降价就意味着利润的大幅度下滑。去年不尽如人意，那么，今年是不是会好点呢？

最近，知名证券机构美林证券发布了2002年产业预测报告。报告认为，过去一年，电子产业饱受生产过剩所造成的降价压力，虽然整体产业继续恶化的幅度已很有限，但由于大多数电子企业需要消化库存的产品，因此，2002年的市场情况不会让人喜出望外。美林证券预估，在2002年，电子产业的运气将不会比2001年更坏，但明显复苏可能要等到2003年。根据以往的经验，2002年最多也只是温和的产业复苏。

未来20年的电脑什么样？

一提起电脑，我们就会想起键盘、显示器和一个将七零八碎都塞在里面的主机。尽管有的电脑已经不愿意再使用传统的方方正正的塑料外壳，但变化也不是太大。不过，在将来，如果再问你电脑是什么样，你可能很难回答，因为那时的电脑已没有了统一的形状。

未来的电脑将不会把所有的配件都集中在一个笨重的盒子里，而是由多个设备组成，有的部分只有一个卡片那么大，或是像一块手表那么大，体积上的优势使你可以方便地将它们带到任何地方，再以后，它们甚至可以缩小到内置在你的衣服中或者皮肤里。新型的电脑当然要和新型的互连网连接在一起，这些配件在上网以后就可以获得信息，并和其它设备共享，到时人们也不必像今天这样，通过键盘或录入笔给电脑下达指令，电脑上的设备都可以直接响应我们的语音命令，甚至于可以理解我们一个眼神的意义，有的设备还可以通过掌握我们的行动习惯作出“超前思维”，在主人下达命令之前就完成可能的工作。这样的改变听起来似乎还是很遥远的事，不过有关专家指出，在未来20年内，这些都很有可能变成现实。

数字体验

网络广告：一路走好

不少消费者对于广告一直就难以宽容，特别是网络上的广告，铺天盖地，挥之不去，而且影响正常浏览，其实只要我们静下心来好好想一想，这些姿态万千的广告幅，可是大小网站的救命稻草呀！

据美国加特纳调查公司的一项最新调查显示，在线广告业务在未来三年将有望大幅增长。到2005年，网上广告业的收入将从目前的79亿美元增长到188亿元。仅在四年之内就将翻一番，其增长速度的确令人大跌眼镜，国外发展如此迅速，那么它在国内又表现如何呢？

有关人士指出，在国内，各大企业作为网络广告的客户，尽管也纷纷解囊，但它的广告业绩却还是不那么尽人意。这在一定程度上影响了网络广告的发展速度。

不过，一些业内人士依然乐观地指出，虽然目前网络广告并不是阳春白雪，但随着软、硬件的不断升级，新技术的应用，良好的网络环境中引来的是一个多样化的网络广告时代，交互与互动性的加强，更注重亲和力应该是网络广告今后发展的方向。相信，今天只是网络广告一个很好的开始！

下载网站日子难过

网络从出现那天起，就让网民养成了吃免费大餐的习惯，就拿从网上免费下载软件来说吧，许多网民认为软件共享是天经地义的事，由此还出现了一些专门的下载网站，不过，随着新版《计算机软件保护条例》出台，这些下载网站日子可就难过了。

2002年的元旦对于中国软件开发者是一个特殊的日子。从这一天开始，沿用了十年的老版软件保护条例退休，新版《计算机软件保护条例》闪亮登场。

同旧条例相比，新条例有了一些重大的改动，其中包括：明确对软件盗版行为的处罚力度可以扩展到刑事责任及巨额罚款，在扩大不支付报酬使用软件的主体对象的同时，明确了免费使用的方式，以及将软件的保护期从25年延长到50年等。新条例还指出：软件可以像文学作品一样，其作者自创作完成就自动享有该软件的著作权，他们不用再为证明自己是软件的作者而费劲周折。

网络的盛行和宽带的日渐普及，使得越来越多的用户养成了从网上下载软件的习惯。因此，新的软件著作权保护条例在刚刚公布，就引起了强烈的反响。网友们关注的焦点主要集中在软件的网络传播权方面的规定。

不过，受影响最大的还是一些下载网站，新条例明确规定，“信息网络传播权是软件著作权的形式之一”，再加上严厉到追究刑事责任的惩罚措施，这将使大部分软件下载网站关门大吉。因为，下载网站往往提供上万个来自国内外的共享软件供大家下载，但现在他们需要每个软件都拿到著作权人签发的许可，否则就有违法甚至犯罪的嫌疑。对下载网站来说，要做到这一点几乎是不可能的。

在即将到来的软件下载网站的倒闭风波中，首当其冲的将是盗版软件基地。然而，共享软件下载网站也同样会被殃及。好在新版“软件保护条例”中还规定了任何人都可以“为了学习和研究软件内含的设计思想和原理，通过安装、显示、传输或者存储软件等方式使用软件的，可以不经软件著作权人许可，不向其支付报酬”，但是照此规矩，共享软件下载网站岂非都要改名“软件学习与研究网站”了，这倒也不失为软件下载网站的权宜之计。只是，盗版软件下载网站这样“学习与研究”时，不知是否能蒙混过关？

数字点击

芯片植入人体 会否侵犯隐私

把一个米粒大小的芯片植入你的皮肤，然后在必要的时候可以清楚地了解你的所有信息。这一切既不是科幻也不是虚构，很快就要变成事实。

美国ADS公司就是要将这样的芯片推向市场。在患者体内装这种芯片，可以帮助医生很快了解病人的情况。但有些专家认为此举可能捅了个马蜂窝，会招致隐私倡导者的群起反对，因为这种芯片存储个人信息，很有可能会发生侵犯隐私的事件。

汉语将成网络世界老大

目前，在互联网上使用最多的语言是英语，而根据联合国的一项预测，汉语将在几年后超越英语。

联合国的这项研究报告说，目前使用英语的网民占绝大多数。这种情形虽然和互联网的起源和发展有关，但是随着互联网的日渐普及，这种情形将迅速发生变化。到2007年，中文可能超越英文而成为全球互联网使用最广泛的一种语言。

“科技小玩意儿”将流行

2002年，人们将不再热衷于购买手机、MP3或掌上电脑，而将目光转向符合生活潮流的科技小玩意儿。专家预计，2002年将是科技小玩意儿盛行的一年。这些小玩意都具有人们非常欢迎的功能，如音乐和通信等，同时还将增加一系列新功能，如发送图片、收看视频节目等。

交钱让网络广告消失

我们在浏览网页的时候，经常会有广告冒出来，让我们非常扫兴。不过如果想让烦人的广告远离我们的视线，有一个办法，那就是掏钱。

对于电视广告和杂志、报纸广告，我们似乎已经司空见惯了。可是我们对免费的网络广告却不能容忍。有业内人士说，这也是不得以而为之的，要不网站的生存都成问题。美国某网络公司最近推出一项新式付费服务，用户付费以后就可以浏览该网站的无广告版本。■

国内上市星运表

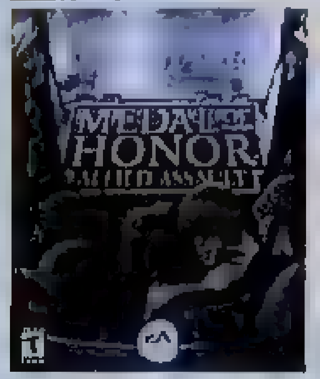
同根相煎奖

- 名称 魔力宝贝[魔力就业包]
- 出品 网星艾尼克斯
- 类型 OG
- 语种 中文
- 容量 1
- 发售 2002/1/18
- 价格 ¥28

《魔力宝贝》是《石器时代》的开发班人马在JSS公司解团后与日本著名游戏公司ENIX联手在前作基础上重新打造的。除画风相似外，其风格，是有很大差异的。这一点在本刊记者对《魔力宝贝》制作人的专访（文章刊登于本刊2002年2月号）中已有介绍，不再赘述。

2002年1月18日，《魔力宝贝》在大陆地区正式发售，这意味着它与其他网络游戏，尤其是《石器时代》的较量正式开始了。从网星艾尼克斯和华义公司的动态来看，[illegible]都充满信心，玩者也似乎拥有选择。[illegible]这是两个完全不同的游戏，[illegible]大家还是走着瞧吧！

出生入死奖



- 名称 荣誉勋章 联合袭击
- 出品 电子艺界
- 类型 FPS
- 语种 中文
- 容量 2
- 发售 2002/2
- 价格 待定

想必各位都看过斯皮尔伯格的《拯救大兵瑞恩》吧，影片开头这半个小时的抢滩登陆战肯定给你留下了深刻的印象。当时的你肯定会有那种近在咫尺的真实和残酷的震撼，不由自主地发抖。在这款游戏里你同样可以找到这样的感觉。

这款游戏由很克扫荡与制作的2015工作开发，他们成功运用"Quake 3"引擎，创造了许多个新的特性，游戏细节更加细腻，内涵已更真实性远远超过了同类游戏。而曾经参与电影《拯救大兵瑞恩》制作的已退休美国海军陆战队上校Dale Dye也被邀请参与了游戏的制作，这就是游戏中为什么会有一关与电影开头那段一模一样的原因。如果你还"看"过不过瘾，那就来试试这款游戏吧，[illegible]真正的战士，去拿取属于你的勋章！

清新脱俗奖

- 名称 猪兔大战
- 出品 怡采科技
- 类型 RTS
- 语种 中文
- 容量 2
- 发售 2002/2/25
- 价格 ¥37

说实话，刚收到怡采科技发来的资料时，我并没在意，看着那么老土的名字和幼齿的画风，只当是又一款弱智游戏了。直到游戏玩家在那里大声叫好，把我们吸引过去一看才发现——的确不错。

如今市场上的即时战略游戏可以说是已经泛滥了，除了老牌的所谓经典或是跟风之作，很少有有新意的作品出现，这款《猪兔大战》可算另辟蹊径！游戏以假想世界中猪和兔子之间的战争为背景展开，轻松幽默的画风和情节设计贯穿游戏始终，给人耳目一新的感觉。啊，既然无论真实还是虚拟世界中的战争都已太多，既然这么多的战争又无法避免，那就让它来得轻松幽默一点儿吧。

寂寞杀手奖

- 名称 猎杀潜航 I
- 出品 育碧软件
- 类型 SI
- 语种 中文
- 容量 1
- 发售 2002/3/12
- 价格 ¥48

说到这款游戏就又想到了一部电影——《U571》。当然了，它是被猎杀，而你可以在这款游戏里猎杀别人。但总体感觉是差不多的，因为都是在沉默中爆发，或在沉默中灭亡，在这场寂静的战斗中，猎杀与被猎杀的角色转换似乎只在一瞬之间。

《猎杀潜航II》是一部二战潜艇战模拟游戏，它以广阔的大西洋为战场，玩家将以指挥官的身份驾驶着潜艇在这里与敌人作殊死搏斗。游戏具有完美的3D场景、超强的音效、多样的武器和真实的海上环境，这一切使《猎杀潜航II》成为一款令人兴奋的潜艇模拟游戏。如果你自认是一个沉着冷静的"杀手"，来试试这款游戏吧。

育碧软件

Tel 021-58788969-241　E-Mail help@ubisoft com cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
彩虹六号之黑色通缉令	Ubi Soft	FPS	中文	1	2002/2/21	48
宠物情缘之我爱猫猫	Ubi Soft	Tab	中文	1	2002/3/5	25
过山车大亨之极限翻转	Infograme	SI	中文	2	2002/3/5	48
股神大战华尔街	Monto Cristo	ST	中文	1	2002/3/12	48
猎杀潜航 II	Ubi Soft	SI	中文	1	2002/3/12	48
百战天虫 II 立体大作战	Ubi Soft	AC	英文	1	2002/3/12	48
金融帝国 II	Ubi Soft	ST	中文	1	2002/3/19	48
圣战群英传 II	Strategy First	ST	英文	1	2002/3/19	48
征服 前线战争	Ubi Soft	RTS	中文	1	2002/3/19	48

电子艺界

Tel 010-68492168　E-Mail eachina@ea.com cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
哈利·波特与魔法石	KnowWonder	AD	中文	1	2002/1	60
星球大战 陆地征战	Lucarts	ST	英文	2	2002/1	98
荣誉勋章 联合袭击	2015	FPS	中文	2	2002/2	待定
帝王 沙丘战争	Westwood	RTS	英文	4	2002/2	68
模拟高尔夫	Max s	SP	中文	1	2002/2	待定
命令与征服 叛逆者	WestWood	FPS	英文	1	2002/3	待定

天人互动

Tel 010-64895388-221　E-Mail support@biggamer com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
永远的毁灭公爵	GOD	FPS	英文	待定	2002 第一季度	待定
丁丁历险记	Infogrames	AD	中文	待定	2002 第一季度	待定
奇迹时代 II	Take 2	RP	英文	待定	2002 第一季度	待定
魔法师传奇 II 魔法艺术	Virg n	RTS	中文	待定	2002/3/ 下	待定
梦幻之星	SEGA	OG	中文	待定	2002/4	待定

奥美电子

Tel 010-82657905　E-Mail aec@aomeisoft com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
独立战争 II 危机边缘	Infogrames	SI	英文	2	2002/2	68
圣殿守护者	Paradox	RP	英文	1	2002/3	68
勇士之王	Sierra	3D-RTS	英文	2	2002/3	98

新天地

Tel 010-62862042　E-Mail support@suntendygame com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
时空魔域	TGL	RP	中文	1	2002/2/5	48
新毁灭公爵	GOD	FPS	英文	1	2002/3	待定
英雄萨姆 II	GOD	FPS	待定	待定	2002/3	待定
夏日盛典	游戏橘子	AD	中文	1	2002/3	待定
双星物语	Falcom	AC/RP	中文	待定	2002/5/1	待定
英雄传说IV朱红雨	Falcom	RP	中文	待定	2002/6	待定
Sorcerain	Falcom	RP	待定	待定	2002/6	待定

北京华义

Tel 010-84542288　E-Mail service@waei com cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
轰炸鸡	Zuxxez	AC	中文	2	2002/1/30	15
石器时代 2.5 春满钱坤包	华义	OG	中文	1	2002/2/5	69
石器时代 2.5 延年益兽包	华义	OG	中文	1	2002/2/5	168
重生 时空战场	Moya	OG	中文	1	2002/4/1	29
策马入林	四川华义	OG	中文	待定	2002/6/5	待定

智冠科技

Tel 010-62983157　E-Mail gaoysu@soft-world com cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
龙狼传	智冠科技	RP	中文	待定	2002/2/5	待定
致命武力 II	汉堂	ST	中文	待定	2002/2/4	待定
最初幻想	万智源	RP	中文	待定	2002/2	待定
第七封印	智冠科技	RP	中文	待定	2002/3	待定
闪电风暴	TGL	AC	中文	待定	2002/3	待定
谜之宠物[卡哇伊宠物店]	猛玛	SI	中文	待定	2002/3	待定

国内上市星运表

华彩软件

Tel 010-88096906　E-Mail servicepub@softchina com cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
超级卡曼奇IV	NovaLogic	SI	英文	1	2002/1/20	49
万王之王 光神苏醒	雷爵资讯	OG	中文	1	2002/1	28

第三波

Tel 010-88018833　E-Mail acertwp@public east cn net

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
博德之门 + 剑湾传奇	Interplay	RP	中文	6	2002/2/5	待定
异形猎人	Jowood	AC	中文	1	2002/2/6	38
博德之门 II 安姆的威胁	Interplay	RP	中文	4	2002/3	98
英雄无敌IV	3DO	ST	英文	1	2002/3	待定
格拉苏 巨龙的遗赠	Jowood	RP	中文	待定	2002/3	待定
魔法门IX	3DO	RP	英文	待定	2002/4	待定
侏罗纪征战	Wizard	RTS	中文	待定	2002/4	待定
权力阴影	Esofnet	RTS	中文	待定	2002/4	待定

依星软件

Tel 021-64261613　E-Mail support@everstar com cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
梦幻模拟战千年纪[超值价版]	SDT	ST/RP	中文	2	2002/1/16	19
梦幻模拟战千年纪	SDT	ST/RP	中文	2	2002/1/16	48
星尘物语	ONNORI	RP	中文	6	2002/2/ 中	69
龙枪英雄传	eSofnet	AC/RP	中文	3	2002/3	49
快乐糕饼店	eSofnet	ST	中文	1	2002/3	38

娱动工场

Tel 010-88111688　E-Mail support@xgameworks com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
横冲直撞	Infogrames	AD/RAC	英文	1	2002/3	39
机神终结者	Infogrames	AC	英文	1	2002/3	39
兔宝宝时空历险	Infogrames	AD	英文	1	2002/3	39
鬼神之门	娱动工场	RP	中文	1	2002/3	39
问答也疯狂 II	娱动工场	TAB	中文	1	2002/3	29
皇家纹章	娱动工场	ST	中文	1	2002/4	29
三国大决战	娱动工场	AC	中文	1	2002/5	29
真封神演义	娱动工场	AC	中文	1	2002/6	29
动物世界	娱动工场	OG	中文	1	2002/8	19
梦幻在线	娱动工场	OG	中文	1	2002 年底	待定

寰宇之星

Tel 暂未开通　E-Mail kefu@unistar net cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
网络三国牌	大宇软星	PUZ	中文	1	2002/3	待定
圣女之歌	风雷时代	RP	中文	6	2002/3	待定
大富翁VI	大宇软星	PUZ	中文	2	2002/5	待定
汉朝与罗马	大宇软星	RTS	中文	2	2002/5	待定

怡采科技

Tel 010-82650010　E-Mail caile@echoicetech com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
猪兔大战	Fishtank	RTS	中文	2	2002/2/25	37
未来水世界	Fishtank	FPS	中英	1	2002/3/25	47

世纪雷神

Tel 010-62142665　E-Mail quake@263 net

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
神话 II 苍狼传说	MumboJumbot	RTS	中英	1	2002/2/4	49
碧雪情天	创意鹰翔	RP	中文	3	2002/2/28	69
贸易帝国	城市青蛙	ST	中文	1	2002/3/ 初	48
星际三国	Dong Seo	RTS	中文	1	2002/3/ 中	48

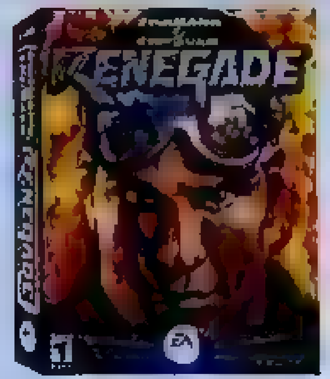
网星艾尼克斯

Tel 010-82685479　E-Mail service_cg@,oypark.com cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
魔力宝贝[魔力就业包]	ENIX	OG	中文	1	2002/1/18	28

注 国内上市星运表中刊出的游戏均为各大公司近期内已经或即将上市的产品，但并非全部，而且某一些产品的准确上市日期还会有所变化，我们会进行追踪报道。

前途未卜奖



- 名称 命令与征服 叛逆者
- 出品 电子艺界
- 类型 FPS
- 语种 英文
- 容量 1
- 发售 2002/3
- 价格 待定

这是Westwood"命令与征服"系列中的一个分支，也是该系列中的第一个3D第一视角射击游戏。摆脱了即时战略的束缚，玩家[illegible]在这款游戏里找到新鲜的感觉，但只是相对于"命令与征服"系列的其他作品而言，因为到目前为止，我们还不知道这到底是一款怎样的游戏！

我们现在还不知道，相对于其他FPS大作而言，这款游戏会有什么新意，是否能够独树一帜，以使让Westwood找回[illegible]。如果真要成功的话，Westwood的此次"叛逆"倒还是值得的。[illegible]即时策略的老本，或者还有与战略相融的一天？

绝对策略奖

- 名称 梦幻模拟战千年纪
- 出品 依星软件
- 类型 ST/RP
- 语种 中文
- 容量 2
- 发售 2002/1/16
- 价格 ¥19/48

"梦幻模拟战"系列被称为策略角色扮演游戏（SLG）的代表之作，喜欢这类游戏的玩家对此一定不会陌生，这款"千年纪"就是该系列的最新作品。《梦幻模拟战千年纪》在系统方面进行了很大的改动，它首创的佣兵系统仍然保留，但加强了即时战斗成份，同时在画面表现上也有了极大提高，并首次采用全3D画面，这是最显著的一个变化。

上海依星公司代理推出的《梦幻模拟战千年纪》将是简体中文版本，为答谢广大用户，《梦幻模拟战千年纪》还将采用两种包装推向市场，一种为超值价版，旨在回馈玩家，另一种则为标准版。

再现英雄奖

- 名称 三国赵云传
- 出品 第三波
- 类型 AC/RP
- 语种 中文
- 容量 4
- 发售 2001/12/22
- 价格 ¥48

"大菠萝"式的动作角色扮演游戏，只是主角换成了你我熟悉的三国名将赵云，明摆着就是让你来爽一爽。玩家可以指挥赵云纵横疆场，一路过关斩将，体验一把在万马丛中取敌人上将首级的快感，而游戏的操作十分简单，一只鼠标即可"走遍天下"。

据第三波说去年年底推出的第一批产品已经卖断了，看来这类三国题材的游戏并不稀奇，[illegible]一款，并且这还是一款国产游戏，要大大支持哟。

原汁原味奖

- 名称 网络三国牌
- 出品 寰宇之星
- 类型 PUZ
- 语种 中文
- 容量 1
- 发售 2002/3
- 价格 待定

顾名思义，寰宇之星的这款《网络三国牌》就是一款以三国为背景的游戏，而且是一款全新概念的网络游戏，[illegible]。《网络三国牌》画面秉承大宇擅长的中国水墨风格，人物[illegible]史和影视资料，再用国画技法精心绘制[illegible]吧。而且这款游戏还可以通过网络来玩，很方便哟！

至于玩法，那不是一两句话就说得清的，有过类似纸牌游戏经验的玩家应该能够很快上手，大家还是自己去研究吧。

劲爆棒球 2003

（High Heat Major League Baseball 2003）

蝗臂挡车指数：★★★☆

游戏类型 体育
类似游戏 EA 棒球 2002
（Triple Play Baseball 2002）
制作公司 3DO
发行公司 3DO
上市日期 3月5日

更好的操作界面，更出色的 3D 画面，甚多的人机战术配合……可是对于玩家而言，只是对“EA 棒球”系列的最新狙击而已。

罗克的命案

（Who Shot Johnny Rock）

锦上添花指数 ★★★

游戏类型 射击
类似游戏 疯狗
（Mad Dog）
制作公司 Digital Leisure
发行公司 Digital Leisure
上市日期 3月4日

虽然也是一个纯射击游戏，但是加入了不少剧情，包括一些浪漫和热烈……不过玩家是否会在意射击以外的东西呢？

全球行动

（Global Operations）

放卫星指数：★★★★☆

游戏类型 动作
类似游戏 反恐精英
（Counter-Strike）
制作公司 Barking Dog
发行公司 Crave/EA Games
上市日期 3月12日

号称全面超越 CS，不过是骡子是马还得拉出来遛遛，至少在技术上肯定是比 2 年前先进的。

超能力英雄

（Freedom Force）

忍俊不禁指数 ★★★★

游戏类型 动作角色扮演
类似游戏 蜘蛛侠
（Spider-Man）
制作公司 Electronic Irrational Games
发行公司 Electronic Arts
上市日期 3月5日

奥特曼式的卡通游戏，多了欧美人天性中特有的幽默滑稽，如同好莱坞影片中随处可见的那种。

蒂格里斯伏魔记

（Diggles: The Myth Of Fenris）

神话无敌指数：★★★☆

游戏类型 策略
类似游戏 以太若魔录
（Etherlords）
制作公司 Infogrames
发行公司 Infogrames
上市日期 3月12日

奥丁神的看门狗芬里斯逃入人间为非作歹，于是就要靠蒂格里斯降妖伏魔……基本上就是西游记故事的翻版。

虎胆龙威之商场惊魂

（Die Hard Nakatomi Plaza）

乱星效应指数 ★★★★

游戏类型 第一人称动作
类似游戏 虎胆龙威三部曲
（Die Hard Trilogy）
制作公司 Piranha Games
发行公司 Sierra
上市日期 3月12日

这个系列一直都有意思的，没有按照电影的剧情改编，特别是上一代的《三部曲》就很富有创意。

英雄萨姆黄金版

（Serious Sam Gold）

趁火打劫指数：★★★

游戏类型 第一人称动作
类似游戏 英雄萨姆 再度交手
（Serious Sam The Second Encounter）
制作公司 Take 2
发行公司 Gathering of Developers
上市日期 3月12日

二代刚出，就趁“火”打“劫”出黄金版，其实就是把一代和二代一起打包发售，真会赚钱。

呼啸战神 II

（Warlords Battlecry 2）

自成一派指数 ★★★

游戏类型 策略
类似游戏 呼啸战神
（Warlords Battlecry）
制作公司 SSG
发行公司 Ubi Soft
上市日期 3月12日

《呼啸战神》应该是《战神 IV》，但是自从改变了原先的回合制战略模式，就自成系列了。

泥道飞车 II

（Dirt Track Racing 2）

飞来飞去指数：★★★

游戏类型 赛车
类似游戏 乡间越野赛车
（Offroad Redneck Racing）
制作公司 Wizard Works
发行公司 Wizard Works
上市日期 3月15日

比较无聊的越野赛车游戏，除了“泥”天一色，没有《极品飞车》的美丽景色。好游戏也是用来看地！

玩具兵大战即时策略版

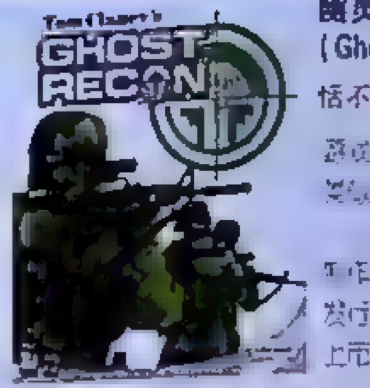
（Army Men Real Time Strategy）

身残志坚指数 ★★★

游戏类型 即时策略
类似游戏 玩具军人
（Army Men）
制作公司 Pandemic Studios
发行公司 3DO
上市日期 3月18日

这个苟延残喘的系列居然还在垂死挣扎，或许变一变会有所突破也未定。

幽灵行动任务包 I



（Ghost Recon Mission Pack 1）

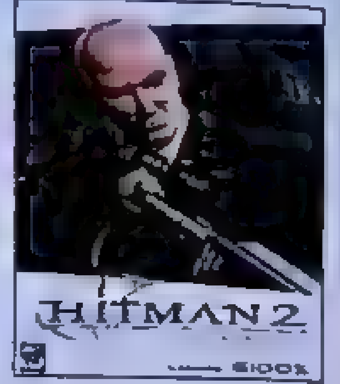
恬不知耻指数 ★★★

游戏类型 动作
类似游戏 彩虹六号
（Rainbow Six）
制作公司 Red Storm Entertainment
发行公司 Ubi Soft
上市日期 3月26日

又是骗钱的东西。《幽灵行动》几乎就是《正义之矛》的引擎原样照搬的。“任务包”摆明了就是加几张地图、几个任务，最可气的就是那个“I”，真打算源源不断骗钱啊

终极刺客 II 寂静杀手

（Hitman 2 Silent Assassin）



无可奈何指数：★★★★☆

游戏类型 第一人称动作
类似游戏 终极刺客 代号 47
（Hitman Codename 47）
制作公司 IO Interactive
发行公司 Eidos
上市日期 3月26日

这类游戏的剧情似乎都很雷同，老套，退役的顶尖高手总是受制于人，幕后黑手总是逼良为娼，敢情老外从良也不那么容易。

模拟人生：假日

（The Sims Vacation）

游哉悠哉指数 ★★★★☆

游戏类型 养成
类似游戏 模拟人生
（The Sims）
制作公司 Maxis
发行公司 Electronic Arts
上市日期 3月26日

Sims 们被玩家“折磨”得也够惨的了，给他们放个大假也不过分。这个资料片明显有别于以前那些产品，增加了许多度假环境，相应的也就需要参加更多的社交活动。

无冬之夜

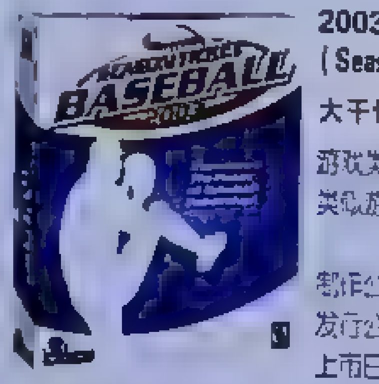
（Neverwinter Nights）

“夜”幕降临指数 ★★★★☆

游戏类型 角色扮演
类似游戏 博德之门
（Baldur's Gate）
制作公司 Bioware
发行公司 Interplay
上市日期 3月31日

也可谓是多灾多难了，不断地跳票后杳无音讯，接着又传出夭折的传言，最终好歹能够卖了，但是几年前的“先进”开发技术如今还值钱吗？

2003 职棒争霸



（Season Ticket Baseball 2003）

大干快上指数：★★★

游戏类型 体育
类似游戏 劲爆棒球 2002
（High Heat Baseball 2002）
制作公司 Wizard Works
发行公司 Wizard Works
上市日期 3月26日

体育游戏系列越来越超前了，才进入 2002 年，2003 版就蹦出来了，受不了。

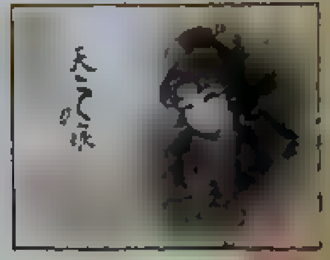
［以上资料由 hapi 提供］

中国游戏风云榜

名次	升降	游戏名称	出品 / 国内代理
1	→	半条命 反恐精英[Half-Life Counter Strike]	Sierra/ 奥美电子
2	→	暗黑破坏神 II 毁灭之王[Diablo 2 Lord Of Destruction]	Blizzard/ 奥美电子
3	↑	盟军敢死队 II 勇往直前[Commandos 2 Men Of Courage]	Eidos/ 新天地
4	↑	文明 III [Civilization 3]	Firaxis/ 天人互动
5	↓	星际争霸[Starcraft Brood War]	Blizzard/ 奥美电子
6	↓	仙剑奇侠传	大宇 / 双语
7	↑	石器时代 [Stone Age]	JSS/ 北京华义
8	↑	FIFA 足球 2002[FIFA 2002]	EA Sports/ 电子艺界
9	↑	轩辕剑 III 外传 天之痕	大宇 / 育碧软件
10	↓	樱花大战 II	日本世嘉 / 天人互动
11	↑	魔法门之英雄无敌 III [Heroes Of Might And Magic 3]	3DO/ 育碧软件
12	↑	生化危机 III 复仇女神[Resident Evil 3]	Capcom/ 育碧软件
13	↓	新剑侠情缘	西山居 / 金山软件
14	↑	重返德军总部[Rerurn To Castle Wolfenstein]	Gray Matter/ 天人互动
15	↑	剑侠情缘外传·月影传说	西山居 / 金山
16	↑	武林群侠传	河洛工作室 / 智冠
17	↑	三国志VII	光荣 / 第三波
18	↓	幽城幻剑录	汉堂 / 智冠
19	↓	地球时代[Empire Earth]	Sierra/ 奥美电子
20	↑	帝国时代 II [Age Of Empires 2]	微软 / 暂无
21	↓	金庸群侠传 Online	中华网龙 / 智冠
22	↓	傲世三国 三分天下	奥世工作室 / 目标软件
23	↓	樱花大战	日本世嘉 / 天人互动
24	↑	博德之门 II 安姆的威胁[Baldur's Gate 2 Shadows Of Amn Boware]	Bioware/ 第三波
25	↑	大航海时代IV	光荣 / 第三波
26	↓	黑与白[Black and White]	Lionhead Studio/ 电子艺界
27	↑	极品飞车 保时捷之旅[NFS Porsche Unleashed]	EA Sports/ 电子艺界
28	↓	FIFA 足球 2001[FIFA 2001]	EA Sports/ 电子艺界
29	↓	英雄本色[Max Payne]	GOD/ 新天地
30	↓	三角洲特种部队 III 大地勇士[Delta Force 3 Land Warrior]	NovaLogic/ 华彩

终身成就奖

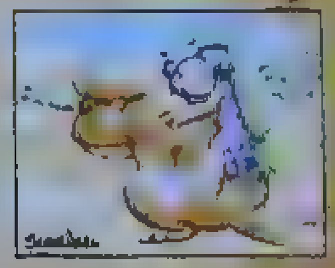
帝国时代 I



轩辕剑 III 外传 天之痕

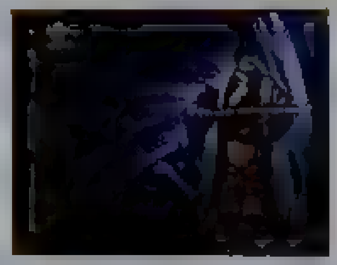
青云直上奖

FIFA 足球 2002



石器时代

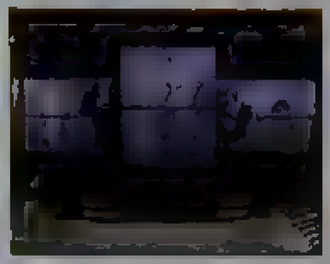
设法翻本奖



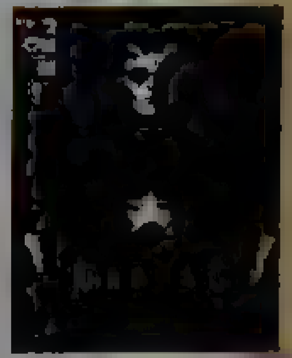
傲世三国 三分天下

FIFA 足球 2001

稳如泰山奖



半条命 反恐精英



暗黑破坏神 II 毁灭之王

下期最有希望上榜游戏

三国赵云传

格兰蒂亚 II

下期最有希望下榜游戏

极品飞车 保时捷之旅

三角洲特种部队 III 大地勇士

中国游戏风云榜选票

您最喜爱的四款游戏
1 ________
2 ________
3 ________
4 ________
投票地址 100037 北京 813 信箱

幸运读者

湖北 杨 南　　江苏 张晶晶
河南 许 波　　北京 陈子峰
广东 郑海涛

中国游戏风云榜诚迎广大读者积极参与，请通过信件（明信片）投票，或向本刊电子信箱 reader@...com.cn 投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

万王之王 KING OF KINGS

光神苏醒

——全接触

文 /E. D.

一度风靡国内的网络游戏《万王之王》以其奇幻的故事背景，丰富的人物职业系统，强大的城邦组织体系一直吸引着大批死忠用户，也成为目前大型图形网络游戏中生命力最长久的游戏之一。此次历经一年半后推出的资料片《光神苏醒》，并非一般意义上那种增加一些场景地图或任务的扩充版，从某种意义上可以说是整个游戏系统的一次变革，对一些玩家较有争议的比如"秒杀"等相关机制也做了相当大的调整。开发公司此次冒这样的风险，除了想吸引更多的用户外，也是为筹划中的《万王之王 Ⅱ》做好铺垫，闲话少说，到底它是有真材实料还是新瓶装旧酒，就让我们来看看吧。

媚俗还是标新？
——宠物机制

谈及宠物，想必不清楚它的网游玩家已是绝无仅有了。自从"石器"原始人们可爱的小宠物风靡全国以来，似乎宠物已成了一款网络游戏必不可少的角色。与《光神苏醒》同期推出的《大话西游》、《幻灵游侠》、《魔力宝贝》——都赶着宠物上阵了，不知《光神苏醒》的宠物机制能否令玩家们心动呢？

其实，《光神苏醒》的宠物只是利用封印的办法，捕捉系统区的非人型 Mob（即怪物 NPC）来为己用，当然也可以将被封印的 Mob 当成商品贩卖。而"封印"这种额外的能力，必须在完成光神提洛的任务之后才能学习。同时，在捕捉宠物时，还需要配合加工后的克里斯托矿区水晶石（由特殊的 NPC 冶炼成封魔石）一起封印 Mob（国家的 Mob 不能被封印）。需要注意的是，每个矿坑的水晶原矿炼制出的封魔石均有不同的效果，耐久度也不同。封魔石每次使用都会损耗，若耐久度归零，则封魔石毁损，宠物也会跟着消失，所以必须谨慎加工，制出理想的封魔石。玩家总共可以拥有 35 颗封魔石，但一颗只能封印一只宠物，而且每次也只能放出一只宠物。

玩家用鼠标双击封魔石后，就可以把宠物唤出，并且帮助主人战斗，战斗胜利就会得到经验值，并且升级。若是宠物死亡就会损失经验值、忠诚度下降并回到封魔石，必须一段时间后才能再度召唤，若此时忠诚度太低则可能叛逃。刚被降伏的宠物随时都准备叛逃，不断驯养后会慢慢提高忠诚度。若宠物的忠诚度低到一定程度，被放出之后就会出现作怪的举动，如主动攻击附近的 Mob 招惹麻烦，在战斗中隔岸观火或因为胆怯而回到封魔石中。双击空的封魔石就能将宠物收回。每次召唤或释放宠物后都会消耗主人的 HP。如果有召唤护卫的职业，则由封魔石放出宠物之后只能再召唤 3 只护卫，同样的风龙、召唤天使、召狼术、召唤元素等法术也一样。

养宠物不但有趣，而且还可以借以赚钱谋生，玩家使用鉴定术或买卖界面时，可以查阅被封印的 Mob 等级、能力及水晶损耗程度。

无敌秒杀将成为历史？
——职业及属性调整

此次，为了增加"万王"世界的乐趣和玩家的合作精神（或对抗——相信合理的对抗也是很有趣的），同时解决万王在发展二转之后所产出的种种状况，制作组对《光神苏醒》中的职业和属性进行了重大调整。

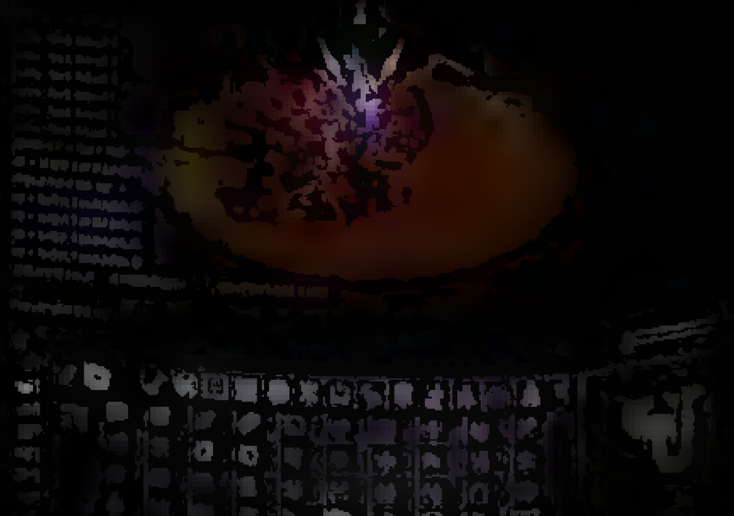
1. HP 调高

人物原始体质所造成的 HP 上限增长约为从前的 10 倍左右，而附加体质所造成的 HP 上限增长不变。例如，一个玩家的原始体质为 36，附加体质 10 点，按目前的计算方式其 HP 上限 =20（基本点）+36×12+10×12=572 点。而经过调整之后，其 HP 上限 =20（基本点）+36×12×10+10×12=4460 点。

如果附加属性是负值，会影响到原始属性，这样诅咒之类的法术会有明显的效果，依上面的例子，如果玩家受到特定诅咒而另外使附加体质下降 20（也就是 -20），总合的附加属性成为负值，将会扣减原始属性的效果。HP 上限 =20（基本点）+（36-10）×12×10+（10-10）×12=3140 但无论负到何种程度，都不会使原始属性效果成为负值。

2. 药水功能的制限

药水会使人体组织损坏，也就是当人物喝下药水之后，HP 虽然恢复了但人体组织却受到了一些伤害，不过人体也会自动修补这种损伤。如果在短时间内喝下大量药水，会使损坏度累增，若超过了人体的自动修复能力，则将导致人体恢复力下降。举例来说，一个人物如果在短时间内喝下超过 30 瓶蓝药水，会使身体组织的恢复力下降至原始的 80%，再喝下任何药水都只有 80% 的效果，在短时间内不断地喝下大量药水的最终结果是，人物的恢复力会暂时完全消失，即使再喝下药水也不会使 HP 上升。不过身体会慢慢复原，经过一段时间后，身体组织的损坏会完全消失。药水作如此的限制，主要是想改变药水的长期作用，使其变成真正的应急药物，而不是继续制造无敌"喝水大师"的工具。



3. 治疗法术的增强

治疗法术与药水的境遇不同，治疗的效能不会下降，但也不会使人体的恢复力有所改善。此次，为了增加治疗法术在战斗中的重要性，各治疗法术的效能将做全面提升。

4. 定身

玩家被对手攻击而遭到定身（不包含自我定身），玩家有一定的机率可以移动，但是仅限于移动，并非解除定身。和骑士不同的是，一般玩家在被定身状态中，是每一步都要重新计算几率，也就是在被定身状态中，有可能逃离，逃离的方式可能是跑一步停二步之类的状况，是无法施法或攻击的。被敌人击倒在地时，也会发生定身，当然也有机会移动，但仍旧不能喝药水或下指令。同样，此种效果也将发生在 Mob 身上。

5. 附加属性

与 HP 上限的提升办法类似，人物的其他五项属性的初始值都将提高为原来的 1.5~2 倍，但是随着附加属性的累积，增长的效果将越来越不明显。此法目的是使玩家无需大量练功或 ALL CAST，就可以发挥一定的功能，当然，喜欢练功的玩家也依然会练有所得的。

6. 额外属性点（额点）的上限

预计每个单一属性可以外加的额点为 200 点，除此之外，其他有关额点的设定不变。

7. 近战的改变（改变完全防御）

近身战斗中，常有完全打不中的情形发生。预计改良之后，命中的计算将变成，攻击被 AC、敏捷、武器、盾牌等阻挡时，会将攻击者的攻击力减半并且将命中度加倍，然后重新计算命中率。若还是打不中，则会反复计算，反复减半攻击加倍命中，直至可以打到为止。如此一来，命中后的伤害也可能会非常低，使其完全被额防吸收，或出现类似"非命中要害的攻击"的概念。虽然此法会使武器攻击造成伤害的几率增加，不过因为玩家 HP 上限的提升，被攻击的一方受到的伤害，相对以往不会有太大的不同，所以这一改变也只针对 Mob 有效。

8. 完全攻击

玩家在使用"致命一击"时，多数是打高级 Mob 可以一击毙命，但对玩家则会被对方以喝药水的方式规避，成了废招。为了实现真正意义上的完全攻击，改良之后的致命一击将对一定等级的玩家和 Mob 有不定数值的伤害，而不是一旦命中就会呈现 -100 的值。

9. 抗力

新增的天生属性——抗力，不同于装备本身所附加的抗力值。人物所拥有的天生抗力是以百分比进行抵消，而装备（和大多数魔法）所附加的抗力是直接抵消部分点数。预计《光神苏醒》中人物对单一类型（如火系破坏）最大的抗力比约为 30% 左右。

10. 魔法及远程特殊攻击的效力

玩家组队冒险或 PK 时，牧师和法师的魔法及其他远程特攻效力将受到距离的限制。敌我距离 1~3 步之内威力不变，但当距离超过 3 时（目前同一画面最高距离是 5 步），威力会下降，4 步时降为 50%，而 5 步时降为 20%。远程特攻包括魔法、剑气等，镖或弓箭不算在内，斗狂的强化拳术因为已有距离效应，因此也不算在内。这种改变对玩家和 Mob 同时有效。

11. 各职的 HP 加成会另行评估，对少部分职业进行重调

巫妖之类的职业，HP 非常低，所以其 HP 上限的增长倍数将会被调高，但为顾及职业特色，调幅不会很大。（巫妖目前是 1 点体质增加 4 点 HP 上限）。

兵戎再起，谁敢万王称王？
——更新国战体系

《万王之王》的城邦向来是魅力独具的部分，建立成邦不仅需要各职业玩家的配合协调，城主与大臣的运筹帷幄，以及街战、伏杀、游击、间谍等等战术的运用，以此衍生出来的城邦攻

防战理论足足可写几大本书。此次《光神苏醒》在原有城邦战争的基础上又新增了野战机制，原先没什么用处的关卡也被赋予了新的战略意义。以下就是《光神苏醒》中的野战体系设定：

1.加入野战地图，并标注了守城方各道关卡的位置，攻方只有破坏守方的各个关卡后才能进入主城地图。

2.野战地图的南边缘与主城地图的北边缘坐标相连，玩家一旦跨界就会被传送过去。

3.如果 A 国同时向多国宣战，则野战地图将拼凑成多国界图，当 A 国玩家走到边缘时，会出现接口让 A 国玩家选择要往哪一国去攻击。

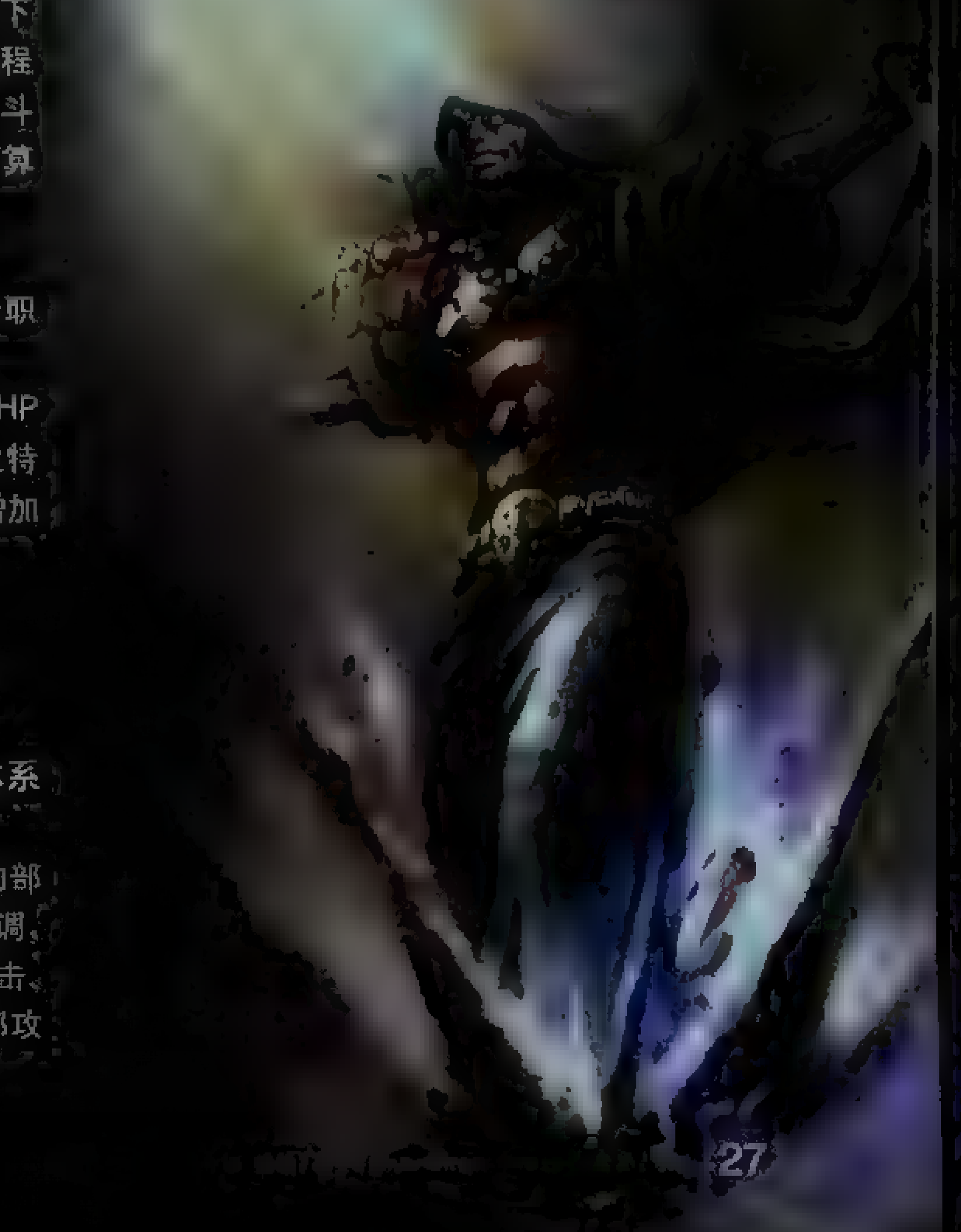
4.一旦宣战成功，国家时空门自动关闭，只有国民（盟国国民）才可以进入自己的国家。盟国的国民只能参与主城的战争，而无法参加第一波的野战。

5.攻克关卡的方式是使用物理攻击破坏既定的关卡目标，魔法攻击目前尚不奏效。

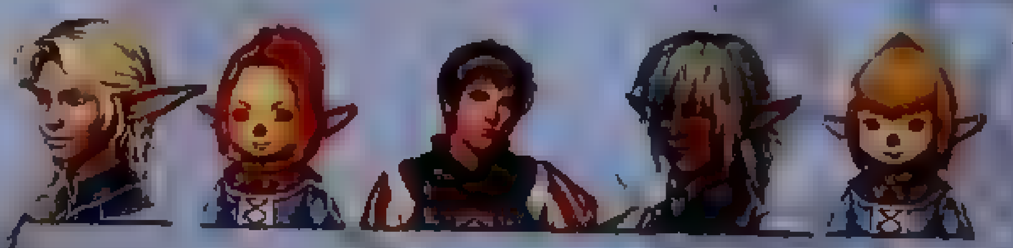
6.依照国家研发关卡的等级，会相应增加关卡的强度和破坏难度，关卡等级越高，HP 和 DB 也越高。

7.在战争期间，双方无法使用 recall 指令，定位术也会无效，也就是只能慢慢移动或前进到敌人的阵地。

8.赔偿方式仍采用原有方式。■

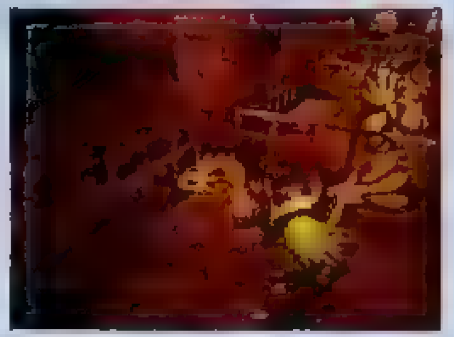


《最终幻想XI》 最终的目标



文/右耳

判断一件事物是否具有旺盛的生命力，时间是最好的证明。史克威尔的“最终幻想”系列至今已有10多年的历史了，能够在这么长的时间内不断吸引一代代的玩家喜欢上它，可见其魅力无穷。依照一年给玩家一个惊喜的惯例，新年刚过史克威尔便公布了最新的《最终幻想XI》的消息，令所有“FF迷”为之一振，也令所有网络游戏玩家为之欢呼雀跃，因为这是该系列首次尝试采用线上方式进行的多角色ARPG，它将允许成千上万的玩家在游戏中展开互动，并且可以自由创造角色，同时大家也会在游戏中见到“最终幻想”系列前几代的主角们，单从这几点来看，新作问世后的轰动效果就够惊人的了。



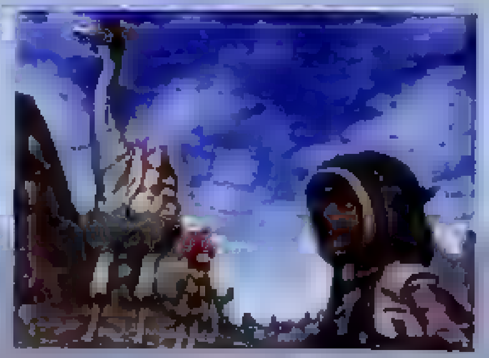
《最终幻想XI》的标题LOGO和人族男女角色CG，还是由天野喜孝和野村哲也设计。新作的故事发生在一块美丽富饶的Vana'Diel陆地上，这里的人们一直过着安居乐业的幸福生活，直到一群穷凶恶极的魔兽从黑暗中走出来，顷刻间打破了世界的宁静，将原本肥沃的土地河川变成了一片荒滩，使人们陷入了灾难的恐慌之中。面对如此恶劣的状况，人们无形之中联合在了一起，共同抵御强敌，经过艰苦的战争才终于将这些黑暗军团彻底消灭。但是，当战争过去20年之后，人们渐渐忘记了曾经的磨难时，这股邪恶势力却又卷土重来，再一次在Vana'Diel大陆上掀起了一场恶战……

Vana'Diel大陆上的三个国家——巴斯特克共和国（Bastok）、温达斯联邦（Windurst）和山德利亚王国（San D'oria），因为战火蔓延而变得局势紧张，居民们纷纷离开家园去寻找可以栖息的净土，但是因为国家之间的矛盾争执，这种幸福也很难得到。巴斯特克共和国中主要生活着Humes和人类两大种族，他们勤劳而聪明，因此国家也相当繁荣，拥有着先进的科学技术和丰富的自然资源，是整个大陆的科技和贸易中心。温达斯联邦主要由Tarutaru人组成，他们具有超能力，并且拥有很强的上进心，建设庞大的联邦是他们的生存目标，山德利亚王国长期战乱，所以居住在其中的Elvaan族的凝聚力非常强，但是因为王室贵族和教徒的自大傲慢，王国的发展也始终停滞不前。

进入游戏前，玩家首先要设定角色的名字、种族和职业，游戏中可供玩家扮演的种族有Hume、Elvaan和Tarutaru，此外还有3个NPC部族Humans、Mithra和Galka。其中，Hume人外形与人类（Humans）非常相像，喜欢四处迁徙，所以人口众多，他们天生就具备一副智慧机敏的头脑，因此在短时间内就能学会很多种技能，但是没有特长，发展比较平均。Elvaan族人的个子都特别高，身体也十分强壮，是适合各种战争的种族，不过缺点是太过于骄傲自大了，因此老是与自己人产生战争；Tarutaru人都有一副奇特的长相，他们尖耳黑鼻、身材小巧，但动作灵活，而且擅长使用魔法，单凭外表也无法猜测其年龄，Mithra族人居住在温达斯联邦的一个角落里，它们是非常淘气的种族，都长着一条长长的尾巴和一双巨大而敏锐的耳朵，这些家伙反对科学和技术发展，常常凭借它们天生的体质，发挥超自然的能力来进行作战和维持生活，Galka长期生活在巴斯特克共和国中，他们的个子非常高大，长着宽宽的肩膀、粗壮的胳膊，但是其后代都非常奇怪，无论从那方面来看，都和上一代大不一样。在众多角色的基础上，玩家便可根据自己的需要，创造一个具有独特个性的角色，如相貌、体形、高矮胖瘦等都可以自由定制，而且这一步也很重要，它将对玩家未来的战斗和行动起着决定性的作用。

在三个国家周围，也有一些供战斗和冒险的区域，如山德利亚附近的Ronfaure森林拥有美丽的绿色植被，并且时常被一团团神秘的雾气包裹，令人仿佛走进了神秘的仙境。荒地Gustaberg位于巴斯特克共和国的一角，那里几乎一年四季都寸草难生，唯一能看到的就是腐烂的树皮和参差不齐的岩石，不过有一点好处是，北方的洞穴中能够生产出很多珍贵的矿石，是极为宝贵的资源。Sarutabaruta平原在温达斯联邦北部，这里到处是绿色植物在衬托着，更有趣的是，各种妖怪在这里徘徊，其中有的是庞然大物，也有的是小巧玲珑，无论是怎样的长相，它们互相之间都能够融洽相处，过着一种很平稳的生活。

既然有国家，当然就会出现政党。玩家若要加入政党，可以直接打开主菜单点选加盟选项，当你加入了某个政党后，角色名字旁边就会显示该政党的图标，每个政党最多可以增加到6个成员。由于在游戏中常常会遇到强大的敌人，单靠个人力量是顶不住的，因此需要和其他玩家联合起来作战。除了政党之外，联盟则是大于政党的组织，它允许多人政党彼此之间形成联盟。一个联盟最多可以集合3个政党，总共18个玩家共同作战，使战斗力更进了一层。



《最终幻想XI》预计将在2002年春天推出PS2和PC平台版本，不过准确的发行时间尚未确定下来，我们也只有耐心等待它的逐步完善和早日问世，相信届时一定会掀起又一次的网络游戏热潮！■　官方网站：www.playonline.com/ff11

名称	Final Fantasy XI	类型	网络角色扮演
制作	Square soft	代理	未定
上市	2002年夏	版本	日文/英文

A

变话变说

文/善良的大灰狼

LINGERING TALE 不灭的传说

相对于2001年国内网络游戏市场上日、韩游戏独领风骚的局面，2002年的国内市场则出现了众多国产网络游戏的身影，而由卓越数码制作的奇幻网络游戏《不灭传说》正是其中颇受瞩目的一款。凭网络小说《悟空传》一炮而红的今何在，担任了该游戏的剧本创作，同时设计者对各种游戏机制的完美设想，也得到了欧洲某大游戏代理公司的肯定，并决定拿下游戏的海外代理权。但是秉着“贵精不贵急”的原则，游戏的开发过程也相当漫长，从2000年发布消息到2002年展开内部测试，用去了整整两年的时间。而在此期间，某游戏杂志上登出的《不灭传说》小说连载所引起的玩家间争论，也使笔者早就在关注这款游戏了。于是，当游戏展开测试后，我马上进入了“不灭”的世界，去一探它“传说”背后的真实。

《不灭传说》官方网站上提供的客户端下载包的说明分类非常详细，根据玩家上网条件的不同，提供了分割下载或完整下载方式，并在下载包中加入了解压缩软件，考虑相当周全。可惜下载程序本身似乎存在问题，第一次下的程序则把帐号注册好就再也连不上服务器了，第二次下的则是运行不久又出现了类似状况，直到第三次下了一个完整全补丁才算解决问题。

和时下的网游不同，《不灭传说》在注册认证上非常严格，虽然游戏采用了即时注册，无须上网填表格，但其注册栏中那些光盘序列号、储值卡号、认证密码等等，一看就比那些只需填写基本信息就OK的游戏规范很多，同时，玩家的注册信息必须通过系统认证后，才会由系统发放一个固定的帐号给玩家，以后玩家就会在游戏中拥有一个同号码的QQ，以及一组对应游戏人物身份的数字。一个帐号只能创建唯一的一名角色，所以，要想尝试不同的职业和身份，就只能再去注册新ID，比较麻烦。游戏中提供了男女各4种职业，每种职业又包含了三种精美的人物面貌供玩家选择，不过可惜的是，在游戏俯瞰的视角下人物都小得可怜，完全看不出面貌或身体的细节，而且装备及武器穿戴在身上也缺少变化，不掌握一套看人的技巧，光从画面中是很难分辨人物级别和属性的。另外，在创建人物时并没有预先提供的属性加点，玩家需要在游戏中做完新手任务后才能获得奖励点数。

网络游戏的延迟和缓慢的行动速度一直是玩家最大的忌讳，但是《不灭传说》却完全没有这方面的困扰，游戏中的人物大部分时间都在奔跑，玩家只要在画面中点击想要到达的地方，人物就会藉由自动寻路功能飞快地跑到目的地。这种设置大大提高了游戏的速度，玩家再无须靠拼命点鼠标或按键盘来提高移动力了。此外，玩家出生地内的居民（NPC）还会提供带路功能，只要与他们交谈告诉他们想要去的地方，他们就会义务为你服务　《不灭传说》中的城市虽大，但是要想全部地方都逛遍，也不是什么难事。

——和游戏流畅的运行速度相比，游戏画面效果则稍逊一些。和卓越的上一个作品《纵横江湖》一样，游戏只能以窗口模式运行，并且不能使用真彩32位色，只能选择16位增强色，由于游戏采用了仿自《龙与地下城》的奇幻世界设定，因此整个画面场景都散发着浓浓的欧式奇幻气息，乍看上去很象《博德之门》，但相比《博德之门》精细的画风，本作则粗糙了些，再加上整体画面偏暗，并且目前游戏所提供的环境设置功能仍无法开启，因此缺乏视觉的刺激感，城市规模虽大，但却不很耐看。

战斗一向是网游的重头，《不灭传说》虽然在游戏风格及各种功能设置上效仿了《暗黑破坏神》，但战斗却依然采用单独场景的回合制，根据集气槽的情况进行跃起攻击，与《石器时代》中的计时回合式战斗系统只是表现形式上略有不同而已。有了战斗自然少不了PK，《不灭传说》中玩家只要打开了PK开关就可以在任何地点进行对玩家的PK，但非常恐怖的是，游戏中除了PK开关外，还加入了PK值的设定，玩家一旦打开PK开关，那么6小时之后才能关闭，而如果在此期间PK了别人有了PK数，那么这个开关就再也无法关闭了，而这样的结果就是有PK的玩家最终只能被人追杀致死。

与时下的网络游戏都不同，《不灭传说》除了在线游戏外，同样提供了单人游戏模式，而在这个模式中，有着非常丰富的剧情任务，连带它的网络游戏模式任务也就成为了游戏的重点。不管玩家选择了何种职业，进入游戏后都需要根据特定的路线去寻找某个NPC，然后再根据他的指引，不断地通过完成任务的形式去推动整个游戏的进行，如此设计虽然相比某些网络游戏中纯粹砍杀的单一模式在内容上要丰富许多，但是否能够获得玩家的认可，仍然有待时间的验证。不过，游戏中的一些细小设计，多少也提升了一些乐趣，比如可以进入城市民房内翻箱倒柜，搜取物品，地图中的怪物都可见，不会主动攻击，但会在战斗中逃跑，用一些特殊魔石制作魔法卷轴会得到意想不到的效果……等等。

游戏的测试仍然在进行着，虽然从目前游戏的情况来看，我仍然没有找到读《不灭传说》小说与玩同名网络游戏本身的乐趣相通之处。但是，极流畅的运行速度确实令我印象深刻。期待游戏的成功，期待国产自制网络游戏的国外顺利上市，也希望游戏的最终上市版能够让这一切变得名副其实。■

★★★　PLAYMARK

图像表现	■■■■□	创意	■■■■
音乐音效	■■■□	策略性	■■■■
操控	■■■■		

游戏名称：Lingering Tale

制作公司：卓越数码	国内发行：卓越数码
发行版本：100/Win9X	游戏类型：网络角色扮演（OG RPG）
3D加速卡：D3D	3D声效卡：不支持
单人游戏：支持	控制：鼠标
出品日期：2002.1	官方网站：[illegible]

最低配置　P300/128MB、500MB硬盘 4速光驱 56K网络连接
推荐配置　-
优点　较完整的欧式故事背景设定，世界架构庞大
缺点　人物在场景中的比例不协调，体貌过于模糊

虚幻中的真實

——龍族國戰手記

文/宛如梦幻

在《龙族 0.69 决战天下》之前，我不知道是为了什么而活在这个世界里……朋友告诉我："你等级低，不怕，我们可以和你组队一起升级，你就算站着不动，也可以升级！"于是我有了很高的等级，甚至认为在战场上最重要的就是和很多高等级的人一起组队，然后聊天也好，随便放几个魔法也好，都可以很快的升级。朋友告诉我："你是牧师，祈祷等级不能太低，如果有条件，棍法也应该高一些。当然这不需要自己动手，可以挂机练，如果你自己不愿意挂，我们可以帮忙！"于是我学会了制作最简单的机器人，然后在战技场"发呆"……

几周下来，我有了一个属性看起来很不错、武器装备很华丽、银行存款也丰富的角色，但这一切似乎来得太容易。难道龙族就仅仅是这样的一个游戏？只是到处组队混经验；时刻挂战绩，练出高等级这么简单？朋友们不知道，表面上仍然浑浑噩噩的我，开始对自己的生存价值产生了怀疑。当我看着街头巷尾，顶着各种各样公会标志的人们跑来跑去时，突然感觉到《龙族》其实并不是这么简单的一个游戏，它应该有更深刻的内涵。在这里，光有一个高等级，并不能说明什么问题。

于是我不再无休止的练级，而是开始在网络中游荡，走遍大大小小的龙族论坛，寻找一些有意思的故事。最终，我找到了近一段时间内的最强音——国战 0.69+。什么是国战？龙族的正规国战，与以前大草原上拜杰两国人员的大混战，有什么不同吗？

为了能感受一下所谓国战的乐趣，游戏正式升级为 0.69+ 之后没几天，我就随同所在工会一起，参加了一次"正正经经"的龙族国战。在朋友的指导下，稀里糊涂地换上一身战袍，被传送到了烽火平原战场。虽然烽火平原上有几个复生点可供我们攻击方的杰彭战士使用，但是牧师的复活、补血、祈祷和绝对障蔽更受战友青睐。由于我的技术实在不好，所以朋友们劝我跟在队伍最后面，为阵亡的人复活。虽然我有 70 多级，但还是跟在了第四部队后面。救人和补血对我来说实在简单，加上我的位置靠后，基本上没有什么敌人能冲到我面前，所以在单调的救人工作之外，我几乎见不到任何激烈的战斗场面，实在有些不甘心。

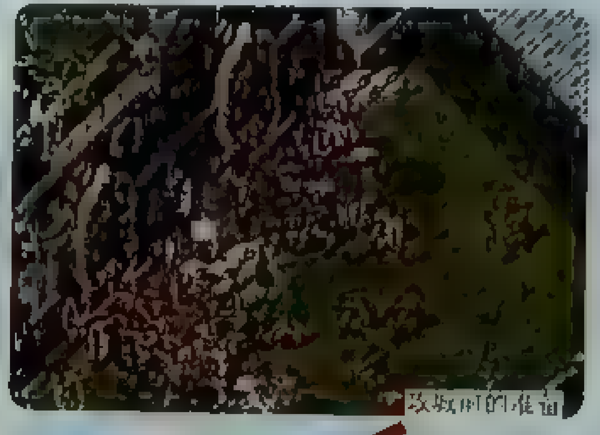
为了观看前方战况，我趁着其它牧师开始救人之际，为自己加了个"障蔽"冲到了第二城门下。这里才是真正的沙场，各种耀眼的法术混合血与剑一起闪现在眼前，无论是杰彭或者拜索斯的战士，都不再顾忌自己个人的得失，只为城门的攻防而努力。正当我看得目不转睛时，旁边的战士劝我乖乖的到后方去，等攻破城门再上来，因为这个时候牧师确实太危险。在退后之前，我不由自主地放了几个祈祷和神迹回复，心里想着，这是给虚幻世界的战友们一些力所能及的帮助……但这真是虚幻的么？游戏可以是虚幻的，人参与其中的精神未必就是虚幻。

战争继续着，因为杰彭今天精锐齐集，所以很快攻破了城门，并且打破了除中央结界石外，其它四颗结界石中的三颗。惨烈的战斗后，战士们的血瓶几乎消耗殆尽，我在扔下血瓶的同时，不断使用着"神迹回复"。当得知战斗的焦点围绕在第四颗结界石的时候，我按纳不住心情，再次加上"绝对障蔽"冲向第四颗结界石。在这里，我看到拜索斯仅存的战士以身体阻挡着杰彭战士的进攻，无论他们扭转乾坤的几率多么渺小，他们也未曾想过放弃，这样的情景令我感动……其实，这个时候的拜索斯玩家，完全有理由远离结界石，因为这场战斗的胜负早已一目了然了，但是他们却没有走，反而摆出了誓与结界石共存亡的阵势……这真的是一个游戏应该具有的场面么？当游戏变成了一个由活生生的人组成的世界时，当这个世界承载着玩家的各种精神和理想时，它所呈现的真实，甚至比现实更加深刻，也更加令人震撼。

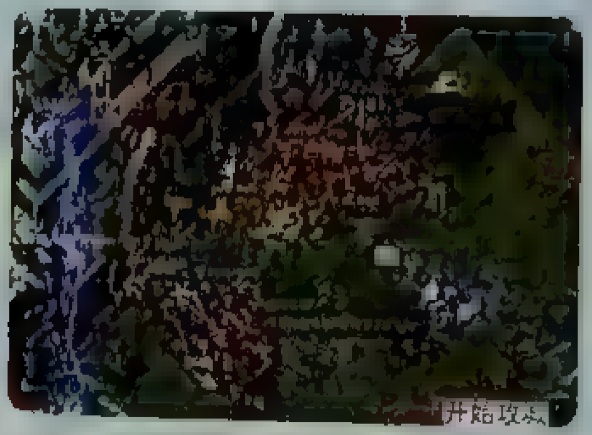
我并没有继续去看中央结界石的破裂，而是默默地返回后方，继续着拯救杰彭阵亡将士的工作，因为我知道中央结界石已经不会有成规模的抵抗了。国战在经历三个多小时后结束，当将士们沉浸在获得秘密地区通行权的喜悦中时，我依然默不做声，心里依旧回想着那些守护在第四颗结界石边的拜索斯战士，血战到最后一个人的情景。这是什么？我不知道这算不算是坚持不懈的顽强抗争精神，但有一点，拜索斯的战士并没有因为失败而退却，他们选择了留下来，哪怕是面对数十倍于自己的敌人。做出这样的选择的一定是玩家，绝非游戏程序的设定，而正是这么一个简单的选择，体现出了游戏人的精神与游戏的实质！

夜已深了，虽然在这次国战中我没有能做什么事情，但我却找到了游戏更深层的内涵，也真正领会了一种前所未有的真实，我想我在下一次的战斗中能做很多的事。更重要的是，我知道在我眼前，在这个游戏世界中闯荡着的，绝不仅仅是一个高等级的 ID 而已。■

出征前的合影



攻城时的准备



开始攻城

突破城门

攻打结界石

笑网福神大搜捕亲历记

文/石子

大家都知道这天下没有白得的实惠，但是为什么一有人说要送东西给你，你就会心中窃喜盼望不已呢，也许是欲望在作祟吧。不过，反正是白送的东西，得到了自是多福，得不到也不至捶胸顿足山呼冤枉，两头图的都是开心，倒也不必较真。所以，初听到《笑傲江湖 online》福神送礼活动，石子根本没多留意，总觉得自己运气奇差，兑换大奖绝无可能，更何况我一青龙 10 来级的恒山弟子[illegible]茐（拼法是 WU 啦，游戏里老被人叫成"葱"[illegible]）[illegible]

不过，经过 1 月 20 日和 27 日[illegible]也越[illegible]家铆足了劲准备[illegible]冲击笑网大奖"奔4"电脑了，编辑部里几位垂涎已[illegible]的小编再也坐不住了，纷纷筹划起兑奖的事来。可石子此时却只有区区 1000 金，是啥也兑不了的[illegible]乎为了伟大的兑奖计划，[illegible]服务器一众"穷鬼"就此展开了[illegible]处"捞钱"的活动（玩[illegible]被怪追打，小本生意又碰到"倒炒"，当街叫卖被人砸[illegible]，呜呜[illegible]衰啊！）。

2 月 3 号晚 8 时许，[illegible]来到洛阳城外，[illegible]下跳地聚满了[illegible]呼朋唤友一通[illegible]一堆商议搜捕策[illegible]进城去钱庄兑换银两，[illegible]在高声叫卖轻功丸和疾风丸——虽说这些药丸在做新手任务时就可拿到，但是也属稀罕之物吃一颗少一颗，而且又号称追福神必备，所以价格从 100 金直叫到 300 金，真是暴利！不过，众编对此早有准备——轮番做过新手任务凑了整整 30 来颗轻功丸，就算福神逃跑的本事再大，也不怕。

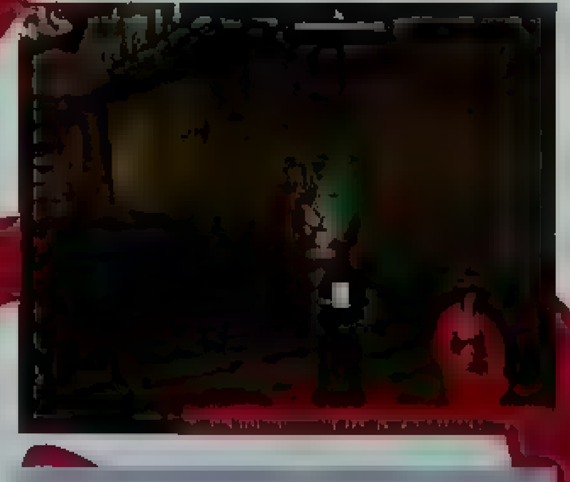
转眼时间接近 9 点，石子来到洛阳钱庄提取银票（这东西非独占物，[illegible]石子就曾一失手扔了整整 4 万两银票，白白便宜了别人……呜呜……）。这洛阳城石子是常来的，以前冷冷清清如死城一般，今天却突然换了一副面貌——房上房下、街头巷尾、站的坐的全是穿得花花绿绿的各派高手——好一片繁华景象。用本区玩家一查，好嘛，足有百十来人，难怪服务器[illegible]红灯，有这么多人来来往往追福神，恐怕机器稍慢[illegible]就要被卡死了。还未进钱庄门，便听到有人大喊，"让开让开，不要堵门，让我出去啊~"或是"兑完钱的快出去，[illegible]然谁也出不去~"等[illegible]，呵，看来这洛阳钱庄今天也是生[illegible]火爆。东推西搡地进到内里，看见钱庄老板被里三层外三层的人包围，陀螺一样转来转去忙着给人兑换银两，我连叫了他两次都装作听不见，真是忍[illegible]也。此时，突然有人狂叫[illegible]"别挤啦！再挤我就把老板[illegible]掉，谁也别想取出一分钱来！"石子被[illegible]得大气都不敢出，想这洛阳百姓平时看着手无寸铁的，其实[illegible]，常有不知情者丧命于城内，现在居然有人扬言要杀钱庄老板，看来确实遇到高人了。

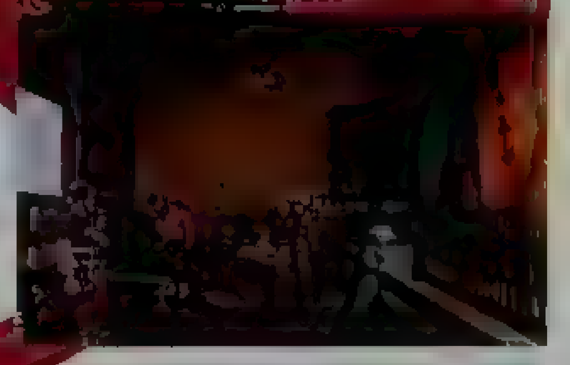
刚把银票备齐，GM 丘比兔便发出公告[illegible]福神兑奖活动正式开始[illegible]于是，原本聚成一堆的人们[illegible]一时间人影晃动，衣袂[illegible]风[illegible]的福神大搜捕正式拉开序幕[illegible]

[illegible]未参加过这种活动的石子此时有些[illegible]不知这福神该从何找起，难道就这样在洛阳城里瞎转悠吗？与[illegible]之后，得到的回答只有三个字"碰运气"！无奈，吞下两颗药丸，石子也加入了东奔西跑的人流之中。[illegible]这福神是一身红衣，不但行走迅速更是来去无踪。而这洛阳城从东门跑到西门得花上好几分钟，要想逛遍城中的所有宽街窄巷，估计在现实中那是一定会累得半死了（不用说逛街，单是看了这种百人围追堵截一个人的场面，吓都会吓死了）。更何况在这城中飞来飞去的人里，还有不少身穿红衣的华山弟子，那一身绯红比福神的装束还[illegible]老远看见[illegible]红影[illegible]上去一看却是华山派的，失望……如此往复多次，石子几乎要暴走了。此时，闲聊频道里也有玩家开始不停地刷屏，让华山弟子脱掉衣服，不过更有好事者[illegible]至终都穿着那袭红装招摇过[illegible]

在活动开始到 10 分钟里，接连有人兑换[illegible]，而更多的人还在城中瞎[illegible]。各聊天频道的[illegible]明显上升，有人开始对 GM 和福神"出口成脏"了，更有人[illegible] GM 作弊，说福神根本就没有[illegible]洛阳的兑奖人根本[illegible]云云。很快，在一干人等的[illegible]，各大门派[illegible]纷纷放出[illegible]洛阳 NPC[illegible]恐怖[illegible]城开始了。[illegible]秒的[illegible]无[illegible]顶[illegible]眼前也时常闪[illegible]、小孩等 NPC 的[illegible]些倒下又立即复生的角[illegible]满了愤怒的玩家，他们将[illegible]气全部倾泻在无辜的 NPC[illegible]不禁令人见之胆寒，人类[illegible]到某[illegible]不知会[illegible]事来。好[illegible]格[illegible]制，不然的[illegible]实[illegible]再想下去。

[illegible]，参与屠城的[illegible]大[illegible]依然执着[illegible]找着笑网福神[illegible]。正[illegible]找得人累眼乏之[illegible]听得耳边一声欢呼，福神终于[illegible]中的一人找到了！"快兑奖[illegible]！"石子一边呼喊一边马不停蹄[illegible]往相应坐标飞奔，只是这洛阳[illegible]得离谱，[illegible]边际（笨 /_\）。这一次，我们成功兑到了一个 MP3，而石子因为迷路连福神的衣角也没摸到，白白错过了大好时机。转眼离活动结束只有 10 几分钟了，石子吃光了兜里所有的轻功丸，终于累得跳不动也走不动，只好放慢脚步在屋后小巷中溜达。眼角余光中突然红影一闪。咦！这不是福神吗?！只见一个模样俊朗身着红衣的帅哥席地而坐，前胸后背上都印着大大的福字，哈哈，天不负我终于让我见到福神啦！正欲上前兑奖，却不料早有人先于自己一步，与福神达成了交易。结果，帅帅的笑网福神就这样在石子眼前消失不[illegible]那个兑到了奖品的家伙[illegible]去……与此同时，丘[illegible]"本次活动到此结束"，石子[illegible]能换得一星半点的好处[illegible]衰~）。不过嘛，众编也商定[illegible]兑到的 MP3 先让给石子爽一把，[illegible]算不妄此行了。■





前生往事俱如梦 西天取经成大道——

大话西游

·URL:http://xy.163.com·

主线剧情攻略

文 / 似水流年

自当我——啊，不对，应该是木棉——降临到这个世界上开始，就很清楚自己的目标就是寻找五个可以去佛祖那里求取真经的有缘人。虽然木棉知道，要在人、神、魔三界大动荡的时候去找这样五个人并不容易，但是当他和长安城化生寺的慧定师父聊过以后，还是义无返顾地踏上了这漫漫寻找之路··

【唐僧篇】

从慧定师父口中，木棉只了解到唐僧前身乃是如来佛祖座下的二号马仔，法号金蝉子，在历经十世的轮回后，如今转生在南瞻部洲的大唐帝国，其他消息就一概不知了。现在唯一能做的便是前去大唐帝国的都城——长安打探消息。从化生寺出来，木棉便开始在城内闲逛，偶然在长安酒店二楼的伙计口中得知江州城中有不少和尚出现，木棉心有所悟，于是动身前往江州。

在江州城外，木棉偶遇一路人，据他透露金山寺内有很多出家人，但其位置却很不好找，要想进去除非得到江州城张老先生的帮助，可这江州城这么大，去哪找张老先生呢。转了几圈之后，木棉终于在城东的一间民房前，与门口的伙计明明交谈后，确认了张老先生的住处。但是此屋现已上锁，而唯一的钥匙又在明明手中，非要用鸡蛋才能换得。几经周旋，木棉终于见到了那位神秘的张老先生。

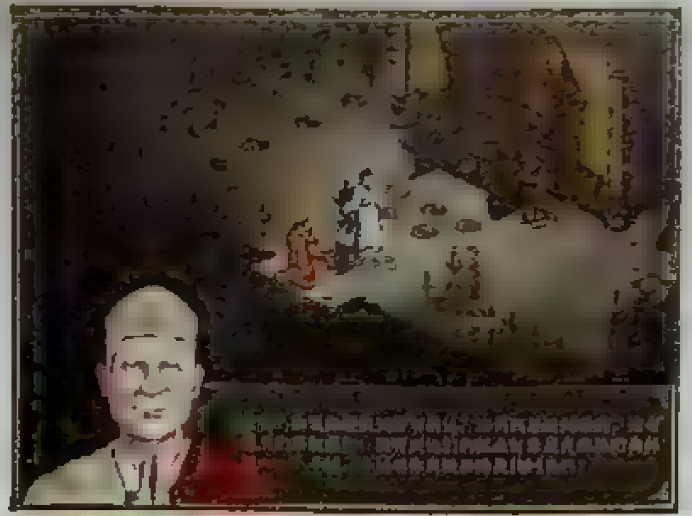
虽然张老先生说出了金山寺的所在，但是同时他也要求木棉帮他向方丈索要《妙法莲华经》，木棉不好意思拒绝，只得答应下来。按照张老先生的提示，终于在城东找到金山寺的所在。可是到得寺内，却发现里面的气氛似乎很紧张，方丈身边的晦明禅师告诉木棉，金山寺镇寺之宝——亿万年前如来佛祖传下的《南无妙法莲华经》，被一伙外来强盗给抢走了。既然这经书是张老头点名要的，现在又被抢走，看来有必要帮助金山寺追讨回来。与方丈交谈过后，木棉受命去西边森林追讨经书，报酬是得到玄奘的消息。

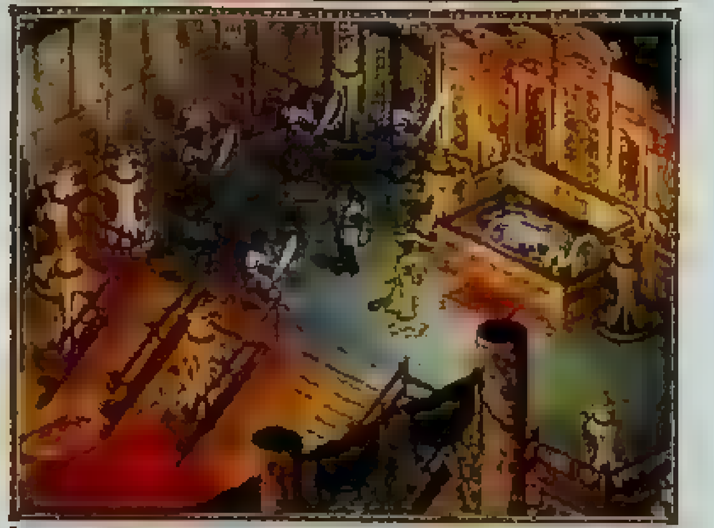
功夫不负苦心人，木棉终于在森林深处找到了强盗，但是不管怎么再三追问，强盗却始终不肯交出经书，并且声称经书已经被毁，无奈之下只得动手。将其打败后，强盗终于承认经书没有被毁，并把经书交还。拿上经书木棉开始头疼了，到底应该把书交给谁？是张老头还是城西的老婆婆，抑或是金山寺方丈。思索再三，木棉决定将经书交给张老头。

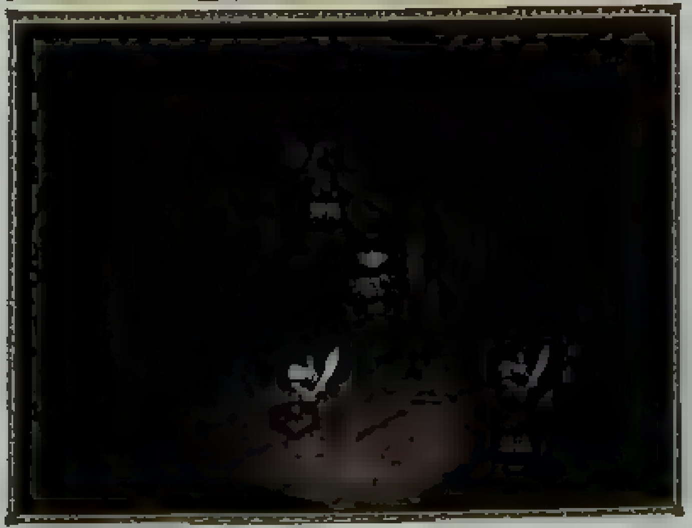
返回江州城将《妙法莲华经》交给张老先生后，却发生了怪事，张老先生对经书似乎并不感兴趣。原来，真正需要经书的是张老头的儿子，他因重病缠身急需一位佛法广大的高僧来诵经，才能保存性命。于是，在张老头的强烈要求下，木棉只好回金山寺去请方丈来诵经。不过，金山寺方丈架子也很大，非但不答应帮忙，还说什么"解玲还需系铃人"，要木棉去江州城北的一户人家询问张老先生儿子所造冤孽的源头。

来到江州城北，与房内的妈妈对话后方知错由何来，原来张老头的儿子辜负了一位痴心女子，使其抑郁而终，因此得知张家小子生了重病，这位老妈妈显得格外高兴，硬要送给木棉一件张家小子送给她女儿的首饰，不过必须去她女儿的墓上才能拿到。虽然墓地经常有强盗出没，但是为了宝物木棉也就顾不了太多了。果然，在江州城外的墓地又发现了强盗的踪迹，向其打听手镯的消息，结果依然嬉皮笑脸不予好好回答，话不投机半句多，见强盗如此嚣张木棉自然是怒火中升，冲上去将强盗一顿海扁，之后便从强盗口中得知手镯已被鬼拿走了。怒火依旧未消的木棉，根据强盗提供的线索在不远处的山洞中找到了这些天宫不收、地狱不要、人间不管的孤魂野鬼，一阵恶斗之后得到了沾满怨恨之气的手镯。

拿着冤孽源头——手镯返回金山寺，拿给







方丈要他开法事给这个镯子做超度，以便化解那女孩的怨恨之气。但是可惜，张老头的儿子由于怨气太重，再加上他自己的内疚愧悔之心，已经等不及超度便提前丧命了。虽然人死不能复生，但是方丈却要求木棉上长安求见大唐国君太宗皇帝，求他开一个"水陆大会"超度那天下孤苦无主的冤魂。并且透露说，水陆大会佛法无边，取经人自会出现。无奈，为了寻找唐僧，木棉只得代替方丈前去长安晋见太宗皇帝。

来到长安城皇宫后，木棉却发现皇上两眼发直，目光呆滞，神情苍白，一句话也不说。奇怪之余，只得向殿中的魏征询问，这才明白事情的由来·长安附近有一条泾河，那里的龙王一点敬业精神都没有，下雨的时候居然偷工减料，所以被玉皇大帝下令处斩，而魏征则被选中做了泾河龙王的监斩官。在处斩之前，泾河龙王跟皇上求情，让皇上帮忙救他，于是就在行刑之时，皇上邀请魏征一起下棋，希望能救那老龙一命，可惜此法只管得了魏征的肉体却管不了魏征的灵魂，魏征依旧神灵出窍，上天去斩了泾河龙王。被斩的龙王死不甘心，成天晚上来骚扰皇上，找皇上索命。为了救皇上于危难之际，木棉只得先去解决泾河龙王的灵魂。可是将泾河龙王除掉之后，皇上非但没有回复神智反而驾崩。而要让皇上还阳回魂，只能去地府找魏征的好友掌管生死文薄的判官崔珏，希望他能将皇上放回。

从人间来到地府找到崔珏后，将魏征的书信交给他看，却被告知要帮他三个小忙才能放人。一是买到酆都小贩卖的桂花园子，二是从牛头处找到判官笔，三是交情书给酆都城东的小玉……通通完成了任务之后，崔珏便让木棉前去参拜十殿阎罗。本以为这样便能轻松完成任务了，岂料这十殿阎罗比崔珏更加官僚，非要木棉完成十项考验才能考虑放人的请求。十阎罗的考验一个比一个难，有的要帮忙寻找幽明界丢失的宝贝"夜鬼珠"，有的要消灭树精，有的要长安城的天龙水……各式各样的要求无奇不有。一阵手忙脚乱累死累活之后，木棉历经千辛万苦终于全部通过十项考验，得到了装在灯火中的皇上灵魂。但是只有灵魂并不能使皇上复活，还需要知道可以让灵魂重回阳世的办法才行。

为了寻找还魂办法，在崔珏的建议下，木棉向十八层地狱的门卫——鬼魂们最怕的钟馗求教。原来要让死人复活，需要两件东西，一是他的三魂七魄，二是还魂丹一颗。三魂七魄自然是拿在手中，至于还魂丹则比较麻烦，需要将人参、鹿茸、熊胆、玫瑰叶子、月见草五味药草，兑以女儿村的红酒，再加上六道轮回和凤凰尾做药引子才能制成。幸运的是，这些东西刚好有很多是通过阎罗考验时候的物品，以至于配制还魂丹一颗并不是什么大问题。

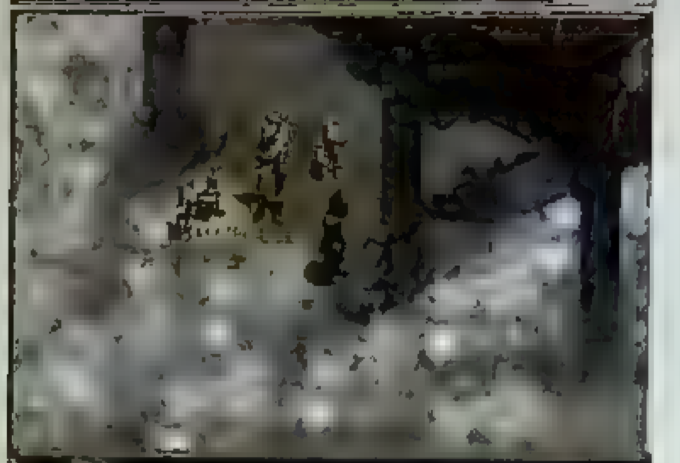
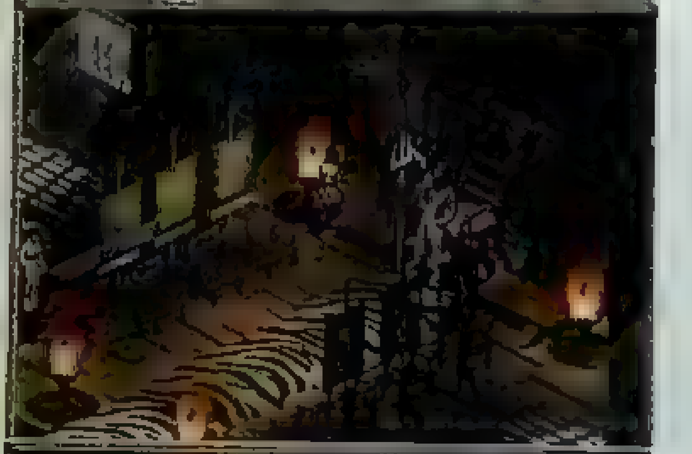
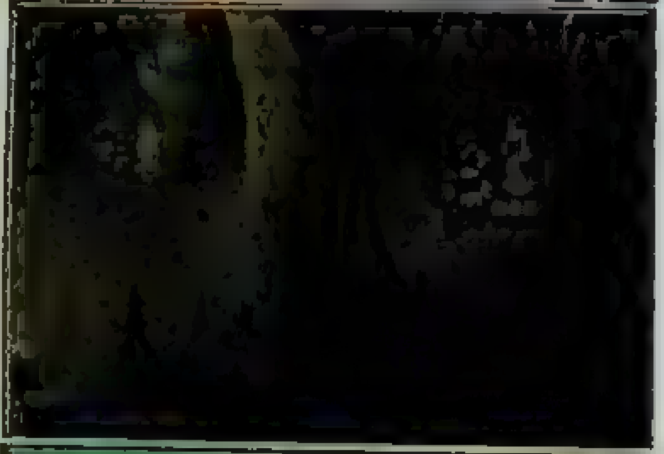
在钟馗的帮助下，还魂丹终于制成，但是若生死薄上注定该死之人，就是有还魂丹也没有用，因此只能再去崔珏那里看一看生死薄上皇帝到底有多少寿命。这一看不要紧，皇上的阳寿果然已尽了，就算有还魂丹也不能将其复活。正在苦闷之际，崔珏突发奇想，将贞观一十三年添上两笔后改作贞观三十三年，就这样皇上就多了二十年的阳寿。不过这时，木棉已经不能从正门出去了，而是要走过十八层地狱方能离开地府。在崔珏的帮助下，木棉一路过关斩将来到奈何桥，却被马面和孟婆拦住。孟婆要求帮她给枉死城中的几个孤魂野鬼喝"孟婆酒"，否则不让过桥。对于木棉来说，这些考验实在过于简单，向牛头借了些冥钞并把冥钞给这些孤魂野鬼后，见钱眼开的孤魂野鬼终于相继喝下了孟婆酒，木棉带着皇上的灵魂也得以返回人间。

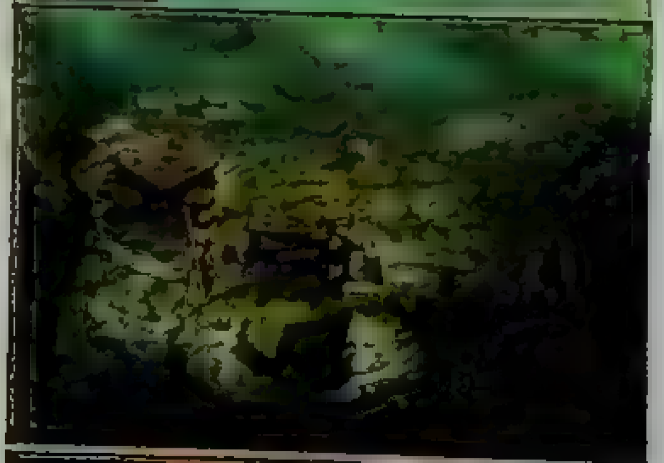
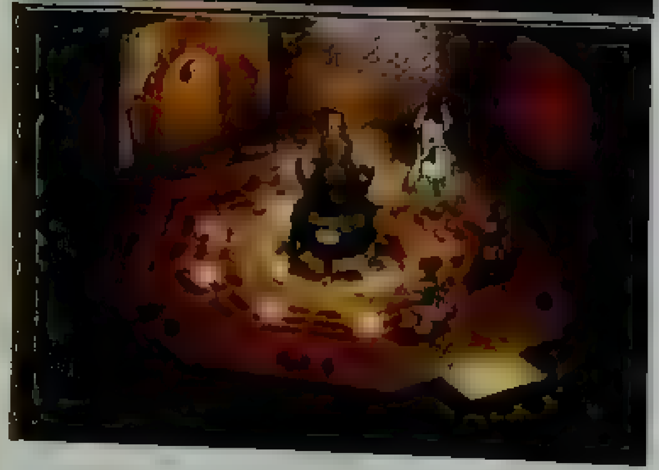
皇上醒来后第一件事，就是要求找人帮他去给阎罗送瓜果。在城西找到罗全，向他讲明事情，一心想要求死的罗全自然是乐意，只不过要在死之前喝一次梅花酒。送完瓜果，木棉便向皇上提出召开水陆大会，超度天下无数在六道里迷茫，在十八层地狱里受苦，在茫茫人世里飘荡的孤魂野鬼。皇上虽然应允，但却点名要木棉找来高僧玄奘大师主持大会。在和魏征商量之后，木棉返回金山寺向方丈禀明情况，方丈告诉木棉玄奘正在化生寺跟慈空大师研究佛法。来到长安化生寺中，木棉却大失所望，那玄奘居然得了疯病，整天胡言乱语，疯疯癫癫，这种情况怎能主持法会呢。心中正焦急之际，慈空大师一句"解铃还须系铃人" 便又将木棉打发回了金山寺。

再次来到金山寺，木棉向法明方丈打听玄奘的病情，可是法明却执意不肯说出事情真相，而是交给木棉一封血书让其去江州衙门找知县夫人——殷温娇。来到江州县衙，守卫拦住去路索要三百两开门钱。对于这种势利小人，木棉是最看不惯了，当下便将守卫打得落花流水，吓得他急忙让路。在县衙中找到殷温娇，将血书交给她看，方知这殷温娇乃是玄奘的母亲，而玄奘的生父——陈光蕊，早在二十年前就被奸人刘洪所害，更可恨的是，刘洪不但杀害陈光蕊，而且还霸占殷温娇为妻，并假借陈光蕊的名义，在江州城当了知县。在殷温娇的请求下，为了能够使玄奘恢复正常，木棉决定去江州城边的山神处祭拜陈光蕊。

在江州城边找到山神后，木棉对于山神口中所说的陈光蕊并没有死的消息十分感兴趣，但是山神却不肯告诉木棉更多的消息，除非能够有烤鸭什么的孝敬。为了得到更多的消息，木棉只得买来烤鸭送给贪吃的山神。那山神果然守信用，说出了陈光蕊的事情。原来二十年前陈光蕊被船夫刘洪打伤之后扔到江里，龙王就将他的尸体用"定魂珠"藏在了海底，至于灵魂嘛，也没有去到地狱阎王那里，而是在龙宫做了个小官，所以要找陈光蕊去龙宫准没错。不过此时木棉修为不够，并不能下水前往龙宫，唯一的解决办法就是使用金山寺镇寺之宝——避水珠。

为了找陈光蕊，木棉只得重返金山寺向法明方丈索要避水珠。但是要拿到避水珠并不容

易，需要打败守护神兽才行。无奈，木棉只得使出浑身解数向守护神兽发出挑战。拿上避水珠回到山神处，在山神的帮助下使用避水珠来到了龙宫。果然，山神并没有欺骗木棉，在龙宫内木棉终于找到了陈光蕊。向其讲明事情的来龙去脉后，陈光蕊告诉木棉或许龙宫内的“水龙丹”能够治好玄奘的怪病。除此之外，陈光蕊还要求木棉去长安城外的酒店中寻找自己的母亲。

来到长安城外的洪州酒店，木棉便立即向老板询问是否有位已经在此住了二十年的婆婆，但是老板神色慌张，推说不知。木棉心知这老板有诈，便左右威逼迫使其说出了婆婆的去向——洪州破窑。在洪州找到婆婆，不明儿子去向的她仍然对陈光蕊弃母的行为怒不可遏，经木棉一番解释，知道儿子已经被奸人所害，慈母泪眼婆娑地恳求木棉一定要替她儿子报仇雪恨。

答应了婆婆的请求，木棉提刀来到江州县衙寻刘洪算帐。制服刘洪后，木棉惊讶地发现原来二十年前杀陈光蕊的真正幕后主使是金山寺的法明方丈，而其真正的目的似乎是为了一本佛经。

得知这个消息，木棉急忙赶回金山寺向法明方丈求证。但是木棉尚未开口，法明就承认了二十年前的所作所为，他为的就是一本藏传的秘本佛经《金刚经》。深深忏悔的法明，告诉木棉玄奘其实并没有疯癫，只是因为时机没到，等时机一到，问题自然迎刃而解。既然法明方丈这么说，木棉只得返回长安皇宫向皇上复命。在皇上的授意下，木棉来到天监台找国师袁天罡商议有关水陆大会的事情。从袁天罡口中得知，举行水陆大会不但需要十世修行的高僧，而且还需要有和高僧相配的袈裟和锡杖——木棉袈裟和九环锡杖。不过这两种东西世间并不存在，只能使用餐风饮露、清风白雪、夜光珠，绿烟如梦、金钢石 5 种宝贝来合成，而这些宝贝只有北方蛮荒之地北俱芦洲才有。

虽然北俱芦洲到处居住着野蛮人，但是木棉还是勇敢地踏上了这片未知土地。在野蛮人头领的帮助下，木棉苦苦寻觅终于得到 5 样宝贝，带回了长安城。在袁天罡的指点下，木棉找到化生寺的济癫和尚帮助合成宝物。当木棉袈裟和九环锡杖出现在玄奘眼前时，玄奘终于明白了自己的使命，答应前去西天取经并送给木棉一只召唤兽“金蝉子”，但同时他又要求木棉帮他找到三个徒弟，否则西天路途艰险，没有这三个人，万万不能上路。

【悟空篇】

在向慧定师父打听有关孙悟空的消息后，木棉便动身来到孙悟空的老家——傲来国花果山，打算从这里开始寻找齐天大圣孙悟空。

在花果山中，木棉有幸遇见了齐天大圣手下四大将之一，人称“一朵梨花压海棠”的黑猿将军。送给将军蟠桃后，木棉得知了大圣闹天宫的事情，并被推荐去找金毛猿。傲来国酒店中，同样又是拿蟠桃跟金毛猿换得了一点消息，了解到孙悟空和盘丝大仙之间有着微妙的联系，并被支去找蓝毛猿。在傲来国的某处民居内，木棉找到了蓝毛猿，虽然也送了蟠桃给他，但却没有得到什么有价值的情报，而是又将皮球踢给了红毛猿。好不容易在城门口找到红毛猿，他又索要蟠桃，虽然这次总算知道了些眉目，但是要想了解得更多，只能去孙悟空的出生地——海边查看。

在海边送给两位龟学士、龟先生蟠桃并和他们交谈后，木棉这才知道孙悟空由于五百年前想要杀唐僧而被观音菩萨收服，至于现在何处，则只有去两界山或是找回金箍棒和金箍这两种途径，方能找到转世后的孙悟空。几经思索，木棉决定先去寻找金箍棒和金箍。

按照龟先生的提示，木棉首先来到金箍棒的老家——龙宫打探。甫一到龙宫，木棉就从虾将军口中花五十两银子买到了消息，之后又在龟丞相那里问东问西。不过，龟丞相的回答很让木棉疑惑，他竟然要木棉回到五百年前去寻找金箍棒的下落，并且告诉木棉说万圣公主是最后一个见过金箍棒的人。对于时光倒流，木棉并没有相信也没有去寻找可以让时光倒流的宝物，而是决定去万圣公主那里寻找线索。

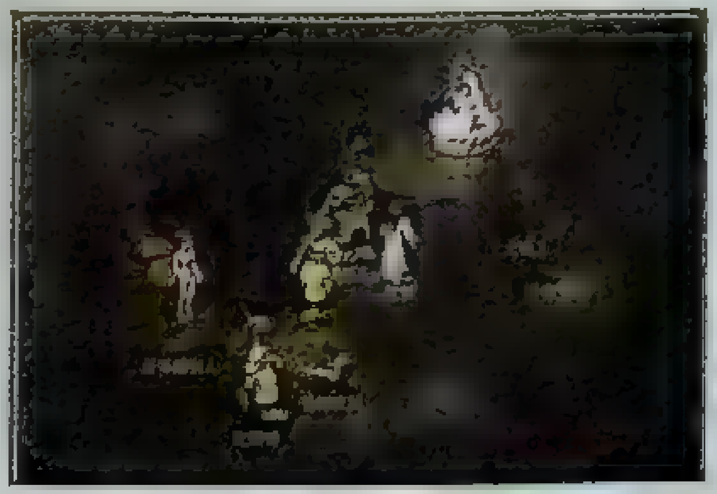
找到万圣公主后，还没有来得及提问，便听到了公主的一通牢骚，直骂九头精怪负心，不但抢了她的身子，拿了她的宝贝夜明珠，而且还和别的女人好上了。万圣公主对木棉说，只要能帮她拿回夜明珠，要她做什么也可以。既然有公主的一句话，木棉自然是二话不说便去找九头虫索要夜明珠喽。打败九头虫，将夜明珠还给万圣公主后，便会得知那九头虫原来也知晓金箍棒和金箍的事。当下，木棉立即找到了九头虫询问相关事宜。从其口中，木棉得知金箍是在南海普驼山观音菩萨处，于是便匆忙赶往普驼山。见到观音讲明来意，观音并没有正面回答木棉的问题，而是要木棉去后山龙女那里将一件宝物拿来。经过一场恶战后，木棉终于打败龙女得到宝物，将宝物交给观音后，观音便会询问木棉两个问题，无论回答正确与否，观音都会使用宝物将木棉送回五百年前的花果山，希望他可以在五百年前明白一切的前因后果，解开所有谜底。

五百年前的花果山，木棉再次遇见黑猿将军，向他询问孙悟空的下落，得知孙悟空去龙宫寻找兵器。于是木棉又急忙赶往龙宫。再付给虾将军一百两银子，得知孙悟空因抢走了龙宫宝物定海神针铁，已被龙王告上了天庭。为了上天寻找线索，木棉再次请龟丞相帮忙。一阵腾云驾雾后，来到了天宫，不料又被南天神拦住去路。一番交兵之后，南天神说出了孙悟空的下落，原来他已经被太白金星带到天宫去养马了。来到太白金星处，分别给贪酒的太白金星和贪吃的土地公公一瓶王母娘娘的玉酒和一盘天宫名菜，换得了孙悟空因为偷吃蟠桃而被太上老君捉住的消息。匆忙奔至太上老君处，不问则已一问大惊，那孙悟空被太上老君抓住关在炼丹炉七七四十九天后，居然打破炼丹炉从里面跑了出来，并且一路打到凌宵宝殿去了，把整个天宫都打翻了。但是当木棉急匆匆来到灵霄宝殿，却依旧不见孙悟空的影子，一问玉皇大帝才知道孙悟空已经被佛祖押在了五行山下，并且至少要被压五百年才能出来。闻听此言，从五百年后来的木棉不禁疑惑不解。幸好玉帝又提供了有关盘丝洞的线索，这才使木棉没有失去寻找金箍棒和金箍的信心。

来到盘丝洞，木棉首先看到紫霞，原来她就是盘丝大仙。可是当木棉拿出那件可以让时光倒流的宝物后，紫霞竟然宣布木棉和宝物都是属于她的，奇怪的是木棉向紫霞说起孙悟空的时候，紫霞似乎一无所知。更出人意料的是，到夜晚后紫霞居然变成了青霞，青霞所流露出对紫霞的痛恨，让木棉深为不解，于是当下回口反骂，哪知青霞一怒之下竟然和木棉动起手来。虽然木棉用尽全力，但是始终无法打赢青霞。没有办法打赢自然也就拿不回可以让时光倒流的宝物，无奈木棉只得先去镇上打听打听，看看有没有人知道青霞的弱点。

小镇中，给一个名叫葡萄的人三百两银子后，木棉得知孙悟空的结拜兄弟——牛魔王的山寨最近很热闹，好象有什么喜事，不管怎么样，这件事情总和孙悟空沾点边，木棉还是决定先去看看再说。来到魔王寨找到牛魔王后，木棉这才知道原来牛魔王和孙悟空竟然一起办喜事结婚。既然孙悟空在这里，木棉自然是不肯放过这个大好机会，于是便自告奋勇帮牛魔王办喜事，而牛魔王也自然毫不客气的交给木棉一百两银子让其去镇上采购“珍露酒”交给蛤蟆精。将“珍露酒”转交后，蛤蟆精便把木棉当作自己人，告诉了他有关牛魔王要迎娶紫霞的事情，不过牛魔王似乎对紫霞的秘密——只有拔出紫青剑才能成为她如意郎君的事情毫不知情。告别蛤蟆精来到牛魔王面前回复喜酒已经买回来后，牛魔王还没有等木棉开口询问紫霞的事情，就叫他去后山打虎拿虎鞭，为了找到孙悟空，木棉只得委曲求全暂时听命牛魔王。将虎鞭交给牛魔王后，木棉终于有机会告诉了牛魔王有关紫青剑的事情，牛魔王一听这件事情惶恐不已，为了得到紫霞，他拜托木棉帮他去将紫霞的剑骗过来，然后做一个假的还给她，这样就不会发生拔不出的尴尬情形。为了拿到宝物，为了回到五百年后，木棉也只好答应帮助牛魔王。

在盘丝洞中，找到紫霞后，向其提起紫青宝剑的事情，但是万万没有想到，紫霞的紫青宝剑竟然已经被五百年后来的两界山帮主给拔了出来，不过可惜的是这位帮主好像已经回到五百年前，更让紫霞难过的是可以让时光倒流的宝物居然让牛魔王抢走了。一听紫霞说起宝物被抢走，木棉当下计上心来，向紫霞索要紫青宝剑，以便帮助她换回宝物。一心只想着帮主的紫霞不知是计，便将紫青宝剑交给了木棉。拿到紫



青宝剑后，木棉急忙返回牛魔王处，使用紫青宝剑换得宝物，从而终于回到五百年后。

五百年后的魔王寨，刚从五百年前回来的木棉又遇见了牛魔王。原来五百年前由于木棉的帮助，牛魔王终于和紫霞结为夫妻，而为了感谢木棉，牛魔王于是决定请木棉一起吃唐僧肉，而唐僧转生到哪里牛魔王并不知道，只是让木棉前去两界山打探消息。来到两界山后，木棉总算找到了帮主，不过对于紫青剑的事，帮主似乎并不知情，还邀请木棉做副帮主。正在此时，帮主的七伤拳突然发作，要治好他，只能去找人参、香叶和大还丹这三种药物。将这三种药物送给帮主后，木棉便因为曾经救过帮主的命而顺理成章的当上了副帮主，并在帮主的要求下去问三当家的最近有什么可以抢劫。三当家虽然没有提供抢劫的消息，不过却让木棉在后山找到一面照妖镜。拿着照妖镜去见帮主，帮主的意见却是要木棉将照妖镜送给盘丝洞的白晶晶做为礼物。当木棉将照妖镜拿给白晶晶看的时候，却发现了一个惊人的事实，虽然眼前的晶晶姑娘是个绝世美女，可是映在镜子里，却是一副白森森的骷髅，木棉终于明白了，原来她是一个白骨精……吓得木棉慌忙逃回两界山，并将白晶晶是妖怪的消息告诉了帮主，当下便将帮主吓的面无血色，急忙叫木棉前往山下小镇上寻找菩提老祖，请他来制服妖怪。在两界山下的小镇中找到葡萄，告诉他有关白晶晶的事情后，菩提老祖告诉木棉说这些妖怪的目的和牛魔王一样——都是来等唐僧出现的，另外，还叫木棉前去寻找黄纸和香油，以便帮助他收服妖怪。

将黄纸和香油交给葡萄后，木棉便拿着乾坤袋和照妖镜前去邀请帮主一起捉妖。两人来到盘丝洞后，话没有说几句就开始和白晶晶、春三十娘展开一场大战，双方你来我往、不分胜负。而也就在这个时候，白晶晶认出帮主就是转世后的孙悟空，虽然帮主并没有承认也不知道自己是孙悟空转世，但是白晶晶还是要其说出唐三藏的位置。正在双方僵持不下的时候，牛魔王忽然出现，并要打死这个勾引二嫂的孙悟空转世。对于牛魔王要打帮主的行为，白晶晶和春三十娘甚是愤怒，联手阻止牛魔王出手，眼看大家纠缠不清，木棉和帮主急忙借此机会逃回两界山。回到两界山后，帮主对于邀请捉妖却被害得很狼狈的木棉怨恨不已，两人也因此战成一团。将帮主打败后，木棉终于有机会可以开口辩白，可是对于木棉说自己是孙悟空转世的事情帮主并不相信，于是便使用帮主的宝物再次返回五百年前。

五百年前，盘丝洞。刚一来到盘丝洞，木棉就发现竟然没有人在，只是在洞内找紫霞的铃铛，木棉越想越觉得事情不对，于是凭着直觉，木棉便前往魔王寨向牛魔王打探消息。来到魔王寨后，守卫小妖说什么也不放木棉进去，三下五除二将小妖打败后，小妖这才说出实情，原来牛魔王是怕别人来救紫霞，所以才会防范的如此严密。冲进山寨找到牛魔王后，木棉向牛魔王索要紫霞，却被牛魔王痛打一场，还好那牛魔王并非完全不讲理的人，虽然打败了木棉，不过却交给木棉宝物，叫他去五百年后找孙悟空回来决一死战，谁赢了谁就能得到紫霞。尽管木棉也没有办法找到孙悟空，但是唯今之计也只有冒险试试了，于是一出魔王寨，木棉利用宝物再次穿越时空。

这次并没有回到两界山，而是莫名其妙的来到了水帘洞深处。在这里，木棉不但看到帮主，而且还找到金箍棒和金箍。拿到金箍棒和金箍后，木棉便上前看望帮主并告诉他有关事情的前因后果，将紫霞的铃铛交给帮主后，帮主终于明白了一切，也知道自己就是孙悟空并同意变回孙悟空保护唐僧西天取经。将金箍棒和金箍交给帮主后，帮主终于变身成为齐天大圣孙悟空，拉着木棉一起前往魔王寨营救师父唐僧。一路杀到魔王寨后，孙悟空和牛魔王相见分外眼红，当即便打的天昏地暗，不可收拾，而此时，紫霞对于孙悟空的到来也是格外惊喜，并和孙悟空一起帮助木棉对付牛魔王。最终为了保护孙悟空，紫霞不幸被牛魔王刺死，先前碍于金箍束缚的孙悟空再也无法忍受心爱之人离自己远去的痛苦，和木棉一起终于将牛魔王杀死，一切就这样结束了

［未完待续］

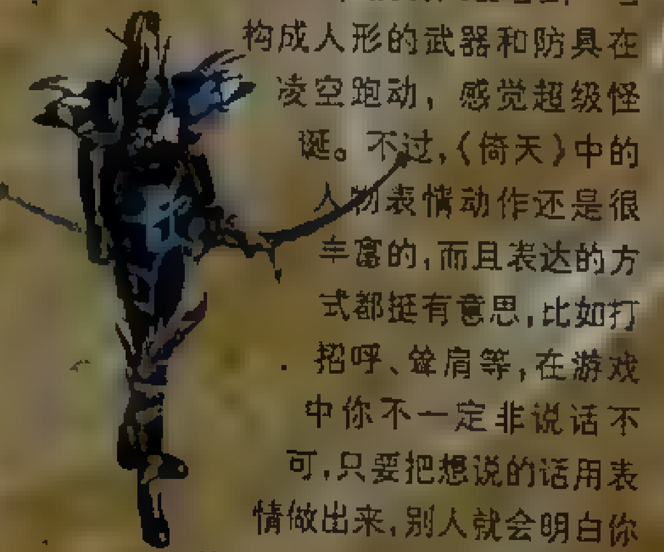
倚天

评测手记

文/谢朝阳

倚天》给笔者的整体感觉是连接速度快，画面不错，操控中等，音乐音效欠佳，而耐玩性还算过得去。游戏的连接和运行速度，在测试期间还算通畅，偶尔出现网络阻塞现象也很快就恢复了，总体来说比同类的《万王之王》、《千年》快多了。

游戏采用了类似 UO 的 2D 加贴图的画面表现方式，不过细腻程度比 UO 高，特别是类似《暗黑破坏神》的遮挡透明效果和地图阴影，在同类游戏中是很少见的。游戏在人物的刻画上，略显粗糙，相较场景而言，人物身材也过于娇小了些，另外在细节上也注意得不够，比如使用了隐身术之后，人物虽然隐掉了形体，但是其身上的武器装备却无法隐去，隐身的结果就是，别的人会看到一些构成人形的武器和防具在凌空跑动，感觉超级怪诞。不过，《倚天》中的人物表情动作还是很丰富的，而且表达的方式都挺有意思，比如打招呼、耸肩等，在游戏中你不一定非说话不可，只要把想说的话用表情做出来，别人就会明白你的意思了。这种简单的表情动作，其他游戏中当然也有，但却不如《倚天》那么丰富细腻。



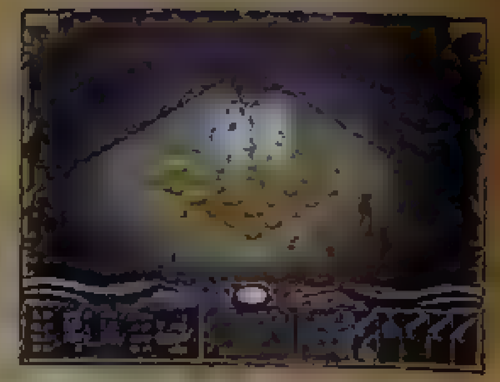
特别值得一提的是，《倚天》的音乐系统支持多种音乐格式，如 MID、WAV、MP3，玩家不一定非要使用游戏自带的音乐，完全可以在之前把自己喜欢的音乐更改为背景音乐，在游戏的同时还能听到自己喜欢的音乐，很是快哉。

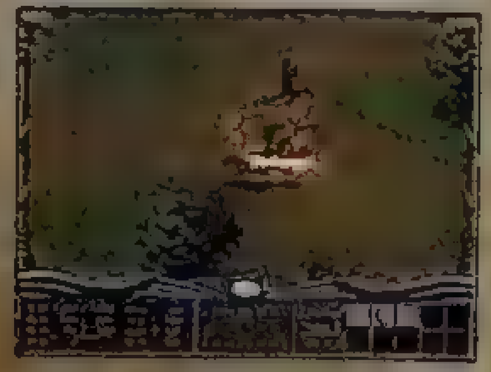
对于初学者，《倚天》的上手非常简单，它的新手带练概念很不错，一个新玩家最需要明确了解的就是"我现在能做些什么"，而初入《倚天》时，所有新手区的玩家都会有一个陪练在旁边教导你该去做什么，这样手把手地直到 25 级。《倚天》采用的升级机制和其他游戏有所不同，在这里你根本找不到有关经验的这个属性，它被类似于熟练度的概念所代替，当你重复使用某项技能或者魔法时，该项技能或魔法所对应的熟练度属性就会增加，而当某项熟练度增涨到一定程度后，该项属性就会自动升到下一级。这样的设计，可以使玩家从传统的经验概念里走出来，不必再为一大堆数字的不停跳动而没日没夜地练功升级了，玩家所面对的只是少数的几个属性，大大降低了心理负担，升级也变得随意而轻松了。在整个游戏里玩家除了自己的基本属性和钱之外，几乎不会见到其它属性值，而基本属性就只有 防御、力量、敏捷和智慧，其中的相互牵涉也比较少，玩家不用再为复杂的属性调整而发愁，人物发展也更直接、更便捷，只不过发展方向的多元化似乎稍嫌不足，人物除了技能上的差异外，各人属性也会有重叠的现象。

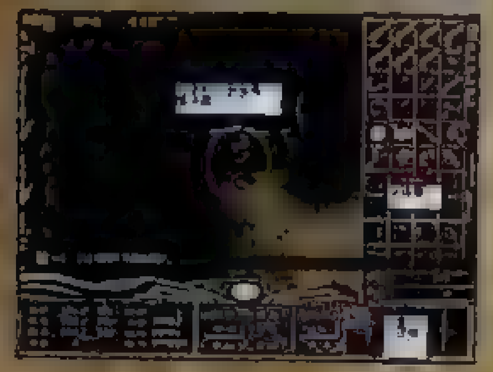
游戏大体上采用鼠标加键盘的操控方式，这就是说，你不可能完全做到一鼠走天下，很多情况下需要键盘配合鼠标操作才能达到目的，F1 至 F12 可以快速弹出功能窗口，数字 1~8 键可以快速调用魔法，在攻击和 PK 时相当方便。

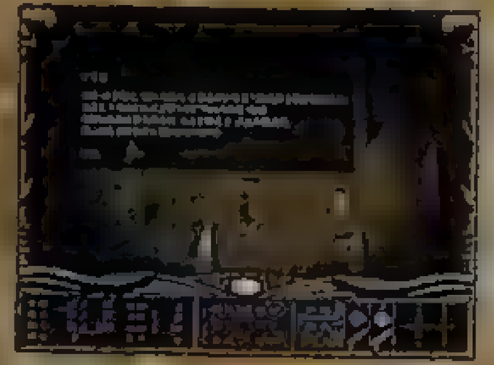
此外，对于网络游戏常见的恶意 PK，《倚天》里是严厉禁止的。所以，玩家在 PK 时必须征得对方同意，而被 PK 死亡的一方将会丢失全部熟练度没有超过 50% 的技能经验，其他属性则不会损失。若是玩家通过恶意 PK 杀死了对方，则会增加人物的 PK 值，并将在游戏中受到很多限制，如银行不会给你存钱，商店不会卖东西给你等等。在游戏里玩家可以组建自己的帮派集团，类似 UO 和龙族里的工会。而游戏里自带的工会组织，则更象武侠游戏里的门派，主要是为玩家提供相关技能之用，玩家加入了哪个门派就可以学到这个门派的武功。当然，你也可以同时选择多个工会加入，学习更多的技能。

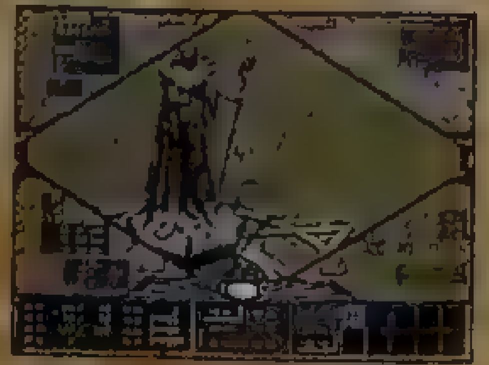
游戏的聊天机制很普通，是由玩家常见的闲聊、团队、私密等频道，以及一般的本地发言组成的。聊天频道在游戏画面上方，只显示四行，不同的频道采用不同的颜色来区分，而本地聊天则直接由玩家的人物自行说出，显示时间大约 2 秒，时间到了就会消失。玩家可以通过历史窗口来查看曾经说过的话，以及本次上线开启的所有公开频道内接收到的谈话资料，还有与 NPC 互动时的对话及相关提示内容，不过这些内容只能看，而不能反复调用，比之现在某些网络游戏的可重复发言的设置，要稍显落后了些。■











龍族 V0.69+ 决战天下 加强版

现在备受瞩目的大规模国战已经开始，拜克斯和杰彭间的宿命战争已全面爆发。骁勇且热血的你怎么还在犹豫徘徊，快点拿起武器，来投入这场宿命的战斗。快去应征入伍吧，冲锋的号角已经吹响，荣誉将永远属于你们。

当子夜临近的时候，结界石的守护力开始变弱，敌人将要入侵……

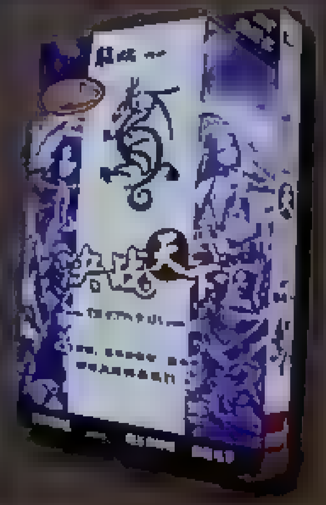
每个人都拿起武器，来保卫自己的祖国，来参加这场进行地如火如荼的边境攻防之战。

Ver0.69＋国战加入全新内容——*边境之战*

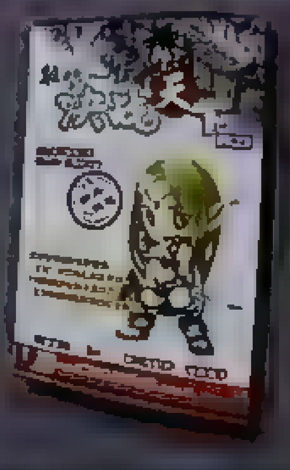
开设大规模国战系统，
让你享受战斗的快感！

增设全新震撼剧情，
体会丰富的游戏内涵！

多样化的职业技能，
让你感受丰富多彩的网上人生！



龙族V0.69加强版——**国战包**
*完整版龙族游戏光盘
（V0.69加强版）
*龙族操作手册
*300点戏谷游戏时数（可包月）
*20点戏谷开卡时数
（仅供开新帐号使用）
售价：38元



龙族V0.69+——**新兵入伍包**
*完整版龙族游戏光盘（V0.69+）
*新手引导手册
*69点戏谷开卡时数
（仅供开新帐号使用）
售价：15元

龙族客服电话：
上海：（021）54260266
北京：（010）64343349

第三波软件（北京）有限公司
北京 电话：（010）88018344
上海 电话：（021）64223192
广州 电话：（020）38482005

宏碁戲谷
www.DRAGONRAJA.com.cn

英雄二度出击，萨姆再次挑战来自外星的怪兽军团！
新增7种强敌，3种超级武器
更加浩大的场面，更为激烈的战斗
上天入地的厮杀，让你爽到极点！
一人单挑一万名的场面再现！
三月隆重登场！ 48元
英雄萨姆2
打造史上最强的警匪阵容！
体验不可拒绝的英雄本色！
英雄本色
48元
好评热卖中
祝
2001
Gamespot
荣获 2001 年 Gamespot 年度最佳单人动作游戏
荣获 2001 年 Gamespot 年度PC游戏评选第二名
英雄萨姆
萨姆带你走进超爽的射击世界
荣获 2001 年 Gamespot 年度 PC游戏评选第一名
技术支持(010) 62862042

愤怒……
欢笑……
悲伤……
感动必至！
极负盛名的跨平台侦探推理系列，终于展现在您的面前！
系列共通的"多视角冒险系统"，可同时扮演不同立场的角色、从不同的角度追查事件的真相！
波澜壮阔的世界观，扑朔迷离的连环案件，出人意料的最后谜底！
由超高品质动画所表现的火爆场面，枪战、飞车、爆破……紧张得令人窒息！
知名插画家担当人设，充满个性魅力的众多角色荟萃一堂，明星声优阵容精彩演出！
同期好评发售中！
夜行侦探 零
《夜行侦探·零》
5CD 68元
夜行侦探 迷失者
《夜行侦探·迷失者》
5CD 68元
随《夜行侦探·零》附送三大超豪华特典：
● 大幅海报+《夜行侦探》图鉴二合一，包含全系列详尽介绍和人物相关图。
●《夜行侦探·零》原画资料集，32开32页全彩色印刷，FANS必收之宝。
● 出自名家手笔的多幅高分辨率精美壁纸，装点您的桌面
● 更赠送《蜡笔小新2》光盘1张。
游戏碟 4CD
原画资料集
《夜行侦探》图鉴
《蜡笔小新2》1CD
SunTendy
地址. 北京市1998号信箱 邮编:100091 联络: 新天地销售部 传真: (010)62862036 销售热线.(010) 62862035 技术支持:(010) 62862042

双星物语
ZWEI!!
伊苏之后的又一次感动……
2DRPG的又一次升华……
两人的大冒险，现在开始了！
Falcom 2002年全新RPG即将登场，
新天地全力汉化中，敬请期待！
SunTendy
地址: 北京市1998号信箱 邮编:100091 联络 新天地销售部 传真: (010)62862036 销售热线:(010) 62862035 技术支持:(010) 62862042

幻世录II
魔神战争
The Legend of Fancy Realm 2
战火，是大地的伤痕
鲜血，犹如天空的泪滴
生死只是开始，并不会结束
ODIN SOFT
奥汀科技股份有限公司
寰宇之 软件有限公司
地 址：北京市海淀区万泉河路68号紫金大厦1101室
邮 编：100080
http://www.unistar.net.cn
客服电话：010-82650148/51/52转105
传 真：010-82650155
E-mail：huanyu@unistar.net.cn
业务部电话：010-82650148/51/52转712、713、718、719、720
联 系 人：彭小宁

SONNORI GRAVITY WIZARD SOFT
历时四年精心打造
在E3展中获得瞩目与好评
于韩国的游戏排行榜占据高位
多线路剧本选择多方位视点
领略如史诗般波澜壮阔的剧情
3D场景与2D人物巧妙结合
富有策略的战斗系统
眼花缭乱的大乱斗
多元属性魔法的组合研究
期待……
一部浪漫冒险传奇的诞生
星尘物语
6CD 仅售69元
ELIXIR
即将上市
龙枪英雄传
GRANDIA II
好评热卖中
即将上市
Cookey Shop
快乐糕饼店
everstar
上海依星电脑软件有限公司荣誉出品
邮编:200030

金毛狮王典藏包
让你金光抢抢滚!!
倚天屠龙
七伤九阳 神兵乍现
奇功百变
医术毒经
Q宝来也 技能考验
欢乐在线
『金毛狮王』谢逊
决战光明顶光盘满载推出
一组开卡序号+超值100点开卡点数
精美说明书及江湖地图让你面对江湖心知肚明
周迅扮赵敏之靓相书签笔、鼠标垫
金庸风云人物登台亮相之扑克牌
限量版金毛狮王之1000点金牌点数卡
解毒圣宝华佗之书(可以使用100次,宝物放在点卡中)
8尊舍身成就你无敌天下的替身娃娃(宝物放在点卡中)
金毛狮王 1000点金卡
金庸人物扑克牌
鼠标垫与书签笔
决战光明顶
光明顶,男生大步向前走;
战群雄,女生抢先不落后!
限量发行,惊天狮子吼之特价:149元
游龙在线 www.online-game.com.cn
智冠电子 www.soft-world.com.cn
广西金海湾
2月初隆重登场

打造出口精品
悬赏万元测试
60 位游戏设计师的心血凝结，500 个日日夜夜的奋战，
20000 余张精美图片、30 首音乐，10 余万字的背景小
说，著名作家"今何在"继《悟空传》后的又一力作。
完美再现中世纪那个奇幻的世界。至此，我们拥有了第
一款出口欧洲的国产网络游戏精品。
目前，《不灭传说》简体中文版本全面测试开始，我们
诚邀所有国内的用户给予我们最好、最真诚的建议，让
我们中国的游戏，在国际市场上熠熠生辉！
万元奖品
NOKIA 8310 手提电话，SONY MP3
播放器，任天堂GBA等等，奖品多多
卓越数码科技有限公司
Altimate Digital Technology Ltd.
地址：广东省东莞市卓越数码科技大厦 电话：（0769）7793551 传真：（0769）7712987 联系人：张小姐
LINGERING TALE
不灭传说
MOSJERE
技术得到根本突破 10万人同时在线与单机游戏同样顺畅
全面防止各类外挂、加速器、修改器 给你一个完全公平的世界
画面气势恢弘 再现欧洲绮丽风光 敢与国际大作试高低
国际网络游戏发展潮流 典型的网络RPG模式设计
丰富的文化底蕴 庞大的故事剧情
纯正的魔法系统 任意组合的武器装备
贴心的旅行日记 将您带回剑与魔法的时代
http://www.altimate.com
卓越数码科技有限公司
Altimate Digital Technology Ltd.
地址：广东省东莞市卓越数码科技大厦 电话：（0769）7793551 传真：（0769）7712987 联系人：张小姐

荣誉勋章：盟军袭击 V.S. 重返德军总部

文 /Aan

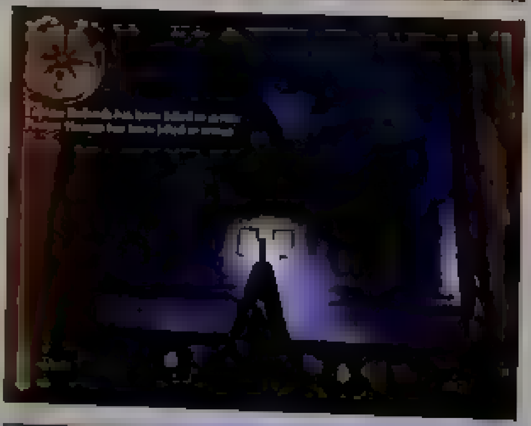
进入《荣誉勋章》（后文简称《荣誉》）的游戏世界，很多玩家都不禁联想到前不久刚推出的《重返德军总部》（后文简称《德军》），因为从表面上看，这两款作品竟是如此惊人的相似，相似的故事背景，相似的武器装备，相似的电脑敌人……似乎很多很多，但如果你真正深入游戏中细细体会，便会发现这两款作品更多的不同之处，甚至可以说是本质的不同。作为玩家，只有当你真正体会到游戏的本质之后，才能根据自己的喜好作出自己的选择。享受最大的快乐是我们的初衷。

在这里我只想说《荣誉》和《德军》是各有特色的两款作品，事实上，它们最初设计的主旨思想本不相同。《荣誉》要在游戏中体现最真实的战争，而《德军》则要打造全面的射击大作。现在我们可以说这两款游戏同样取得了空前的成功，在年度交替之季给所有热爱射击游戏玩家的一份新年贺礼。

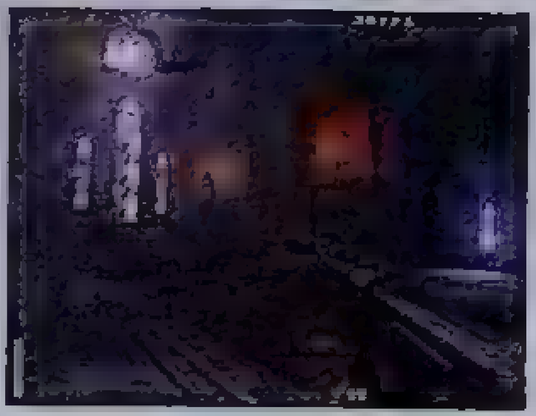
《荣誉》与《德军》最大的相似之处在于相同的故事背景——第二次世界大战——近代人类历史上最大的灾难。似乎只有回顾那一段历史，人们才能深刻地体会到和平的可贵。长期以来，基于这段历史诞生了众多的影视作品，而作为一种全新的文化表现形式，电脑游戏凭借自身优势为人们回顾历史提供了更强的互动性。在这里你可以更深刻地感受到战争的残酷，同时唤醒对和平的渴望，这也正是近期两款射击作品共同的主题。相同的主题下讲述了两个完全不同的故事，《荣誉》选择了真实地再现第二次世界大战，从奥马哈海滩登陆战，到深入欧洲腹地的秘密行动，真实的历史给人带来最真实的感受。尽管很多情景都取自于著名影片《拯救大兵瑞恩》，但游戏特有的表现形式相信让玩家体会到了更多。

《德军》相对来说则显得虚幻了许多，当然也因为作品本身是 id 成名作《德军总部 3D》的续篇。游戏制作人似乎在用自己的理解去揭示很多二战中不为人知的秘密，从德军超级武器的秘密研究，到基因工程的秘密改造，许多至今无法解释的谜团在游戏中得到了解答。虽然最终的答案使人感觉有些牵强，但却保持了该系列的原汁原味，新玩家可以去细细体会，而老玩家则可以在欣赏最新电脑技术的同时重温旧梦了。也许是玩家在游戏中看到了太多的虚幻情节，现在似乎只有接近真实的东西才更能引起人们的共鸣，因此单就情节来说，《荣誉》近来大受好评。

谈到真实，两款游戏在场景设计上都在力求真实再现二战中的欧洲，此外两款作品都采用了功能强大的 Q3 引擎，因此在图像表现力上亦都堪称精品。有所不同的是，游戏制作人对场景表现的理念不尽相同。《荣誉》中更多地设计了明亮、开阔的战场，奥马哈海滩、小镇废墟、乡间小径更贴近真实的战争。而相对而言，《德军》则再次体现了 id 设计师的金属风格，昏



暗天空、城堡走廊、基地通道都充分地表现了虚幻的故事背景。除了出众的整体画面表现，两款游戏在细节表现上同样煞费苦心。《荣誉》中你可以见到子弹穿过树梢后那随风飘舞的落叶，击中玻璃后表现出不同的破碎效果。然而给人印象最深的还是那些柴油筒，每颗子弹穿过油筒都会有油料泄露的表现，同时不同高度位置的泄露时间完全符合实物的物理状态。相信你已经从中再次感受到了真实。《德军》在细节方面的制作重点几乎完全放在了场景内物品的互动性上，按照惯例 id 给大家提供了更多可以移动或破坏的东西，椅子、屏风、装饰品……满足某些玩家破坏欲的同时，大家也可以借此为自己创造更利于行动的环境。可



以说两款游戏在场景表现上都成功体现出了创作的主旨，但同时也表现出了各自的不足，如果二者合一将是目前最佳表现效果了。

射击游戏中的武器系统自然最为人关注。《荣誉》与《德军》具有相同的历史背景，因此在武器设计上也有众多的相同之处。二战中著名的 Thompson 型和 MP40 型冲锋枪在两款作品中同时登场，但各自的表现却不尽相同。单从外观来说，《德军》中武器的光泽度和质感表现要更突出一些，也许是 id 的制作者更熟悉 Q3 引擎的性能吧。至于武器物理属性的体现，两款游戏分别采用了不同的方式。《荣誉》中弹药装填和后坐力的体现采用了真实、直接的形式，你可以在画面上看到各种枪支装填弹药的完整过程，而在射击时清楚地看到枪口的升高，同时感觉到后坐力效果。略显不足的是，使用狙击步枪时，过于稳定的准星，同级别武器之间的弹药通用，这些似乎都背离了追求真实的主题。《德军》在表现后坐力对射击精确度的影响时采用了准星扩散的形式，你不会看到枪口位置在射击时有任何变化。这样的做法虽然达到了同样的效果，但是相信玩家会更习惯于接受前者。此外《德军》中根据故事主题还为大家提供了一些幻想式的装备，虽然游戏性有所增强，但目前玩家似乎更需要体验真实。

在人物动作设计上，基于相同引擎制作的两款游戏表现出了更多的相同点，尤其是在主角的动作设计上，两者几乎完全一样。比较后发现，在《德军》中只是增加了探头的动作，而该动作通常只用于观察，因为你并不能在探头的同时射击，所以在战斗中没有丝毫意义。不能不提的是，《荣誉》中主角动作设计上有一个明显的缺陷，你并不能象电脑敌人那样匍匐行动，相信很多玩家在战斗中都会对这种不公平的设计深有体会。虽然《德军》中也没有实现那样的设计，但在游戏中你似乎并不需要使用那样的技术动作，而在《荣誉》中这样的缺陷却让人深感遗憾。总体来说，《荣誉》依然在体现真实，虽然主角的动作缓慢，跑动、跳跃都显得拖泥带水，但这却是真实，而《德军》则保持了一贯的风格，跑动、跳跃的速度感依然出色，相信喜爱 Q3 的玩家都会对此感到满意。

对于敌人来说，外表上看《德军》中的人物显得更为细腻，面部、身体也都显得更富有质感，这当然同 id 对 Q3 引擎性能的掌握程度是分不开的。两部作品中敌人 AI 及动作设计都相当出色，他们会在跑动中射击，会在掩体后换弹夹，会把你扔过来的手雷再还给你，会同战友运用夹击的战术相互支援……除了基本设计之外，在细节上《荣誉》又占了上风，如果你用心观察那些中弹后前冲倒地的敌人，那些躲在墙壁后探出半个身子或一个枪口向你开火的敌人……相信你便可深刻体会到制作者的良苦用心了。

在单机版任务设计上，《荣誉》可谓形式丰富，单兵作战之外，你还可以乘坐车辆与敌人交手。从普通军用吉普车，到著名的 Pzkpfw VI-B 虎王式坦克，你都有机会去尝试。此外游戏中设计的秘密行动任务也独具匠心，身着敌军服，潜入纳粹基地内部，如果不幸被发现你也可以用武力解决问题，当然这样做可是有相当的难度。《德军》中也包含了一些秘密行动关卡，但你只是全副武装秘密潜入，并没有乔装改扮的间谍式经历，一旦被发现任务也将直接宣告失败。相比之下，依然是《荣誉》的单机版任务更具趣味性。

作为游戏的重要组成部分，音乐、音效表现通常也是衡量一款游戏成功与否的关键。在这一项中，《荣誉》具有压倒性的优势，高成本制作的效果自然可想而知。著名音乐家 Michael Giacchino 谱写的全套管弦配乐，再加上享誉全球的西雅图交响乐团倾力演奏为游戏背景音乐带来了最具震撼的效果。此外，EALA 音效小组承办的音效制作也达到了以往同类作品中前所未有的最高水平，甚至不亚于好莱坞影片的品质。仅音乐表现一条，已经使《荣誉》拥有了极强的收藏价值。相比而言，《德军》就显得过于朴素了，枪支的音效尚可，可背景音乐的制作就表现得过分单调了，似乎一直以来这方面并不是 id 的强项。

真正要谈到 id 公司的强项，那自然要说是联机对战模式的设计能力了。在《德军》中 id 结合以往成功作品的经验，打造了全新的团队联机模式，其中包含诸多创新思想：多兵种协同作战的新颖方式，战斗中复生模式的改进等等。在短短几个月内多人版《德军》已经吸引了全世界众多的玩家参与其中。而《荣誉》的多人模式似乎表现得有些传统了，虽然提供了代表各兵种的 Skin，但在游戏中却没有特殊的属性表现，让人略感有些失望。可以说在联机一项中，《德军》占据了绝对的上风。

综合以上所做比较我们便不难看出，游戏制作者的不同用心。正如本文开头所说的，这是两款本质不同的作品。《荣誉》在真实性和单机任务的表现上花费了几乎全部的精力，而《德军》则在追求一种全方位的平衡。可以说，《荣誉勋章》绝对值得经典收藏，而《重返德军总部》则凭借其出色的联机设计必定会在长时间内吸引玩家的目光。■

逝去的光芒

巫术系列回顾

文/Necroman

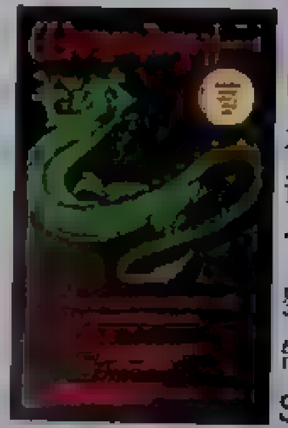
如果你是一名老资格的 PC 游戏玩家，一名曾经在单色显示器和 286 中打滚的玩家，一名曾经在简陋的画面前拿着坐标纸画迷宫地图的玩家……那么，你一定知道这样三个名字：创世纪（Ultima）、魔法门（Might and Magic）和巫术（Wizardry）。只要一提起这些名字，人们就会想到欧美 RPG 曾经的辉煌，第一个黄金时代。如今，创世纪正传系列已经彻底划上了句号，转而在网络游戏方面开创了自己的新天地，建造了网络创世纪（UO）这个新的神话；魔法门系列双向发展，无论是 RPG 还是 SLT 的“英雄无敌”，都已经是 PC 玩家们再熟悉不过的经典。然而，仍然有一个被我们忘却了的名字……在这个新世纪的第一年年末，我们再一次听到了它。

“巫术”（Wizardry）。它的第八作，也是系列的最后一作，Gamespot 给了 9.1 的高分，还是今年的最佳 RPG 类游戏，位列今年十大 PC 游戏之一。相比之下，被奉为一代经典的《博德之门 II》也就是 9.2 分，《异域惊魂曲》也只有 9.0 分。然而，这个名字，听在现在的玩家耳中，实在是很陌生很陌生了。大家都不知道这个游戏的历史，那些曾经的骄傲已经变成了故纸堆中的传说。

巫术系列的制作者，是一家叫做 Sir-tech 的公司。是不是感到很陌生？这个公司的产品的确不多，大多数也不是“主流游戏者”所玩的内容。如果你在游戏领域涉猎比较广泛，这个名字你应该很熟悉“铁血联盟”（Jagged Alliance）。这个系列一共只有两代，但是两代都是精品。“铁血联盟”系列的难度对于初学者和 Light User 而言实在是……但是如果你是个中老手，就会知道它的精妙之处。这也就是 Sir-tech 制作游戏的准则难，而且要非常难，但一定要让真正的玩家在其中找到充实的乐趣。很遗憾的是，在市场中，这种做法虽然让 Sir-tech 的游戏个个评价惊人，但是并不能带来高销量。再加上经营不善，这家公司就这样破产倒闭了，我们的《铁血联盟 III》也就这样消失在了风中。不幸中的大幸是，《巫术VIII》的制作落到了 Sir-tech Canada 的手中，使得我们还能继续看到这个系列。但现在 Sir-tech Canada 也申请破产保护了……（作者痛哭中）

不管制作公司的状况如何，“巫术”这个系列都是毋庸置疑的经典中的经典，它代表了一个时代。《巫术VIII》结束了这个伟大的系列，也就代表了一个时代的结束。现在，让我们沿着时间的脚步，回到巫术系列诞生、发展、辉煌和没落的年代吧……

巫术：疯狂领主的试练场
Wizardry
Proving Grounds of the Mad erlord

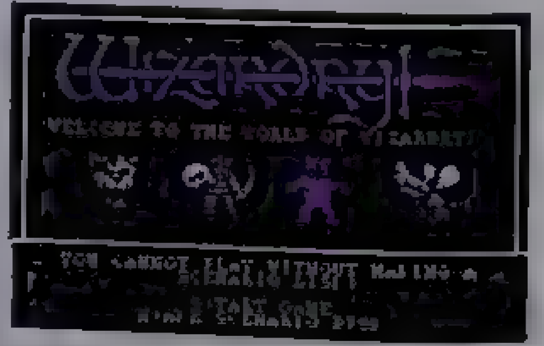


巫术系列的第一代，《巫术.疯狂领主的试练场》发售在 1981 年，也就是整整 20 年前。制作人是当时 Sir-tech 的创始人，他们的名字是 Andrew Greenberg 和 Robert Woodhead。在此之前的 80 年，他们还制作过一个简单的游戏 Dungeons of Despair，完全是一个地牢探险游戏，很简单，也很简陋，但这款游戏确立了巫术的系统标准“三维概念”的迷宫，不断重生的敌人，在探险中充实队伍，在战斗中强化自我。这个游戏在很多很多年以后的《巫术VII》的超级秘密迷宫里面被完全的复制了，大家可以去看一看……

和当时的主流一样，《巫术》也是一个 AppleII 平台的电脑游戏。当时 AppleII 上的 RPG 也是数不胜数，但是《巫术》利用自己的特色打出了一片天地。“巫术”系列有一个独特的职业系统和能力系统，包括了很多别人没有的内容，例如职业的特性、魔法的系统，都是经过了精心设计的。顺便说一句，现在有很多的欧美 RPG 评论见一个游戏就说是“AD&D 标准的欧美 RPG”，连“魔法门”、“巫术”、甚至“Diablo”都这么说，纯属贻笑大方，其实大多数的欧美 RPG 的系统都是自成系统的，只不过在计算方法和数值表现上有一点像 AD&D 规则罢了。

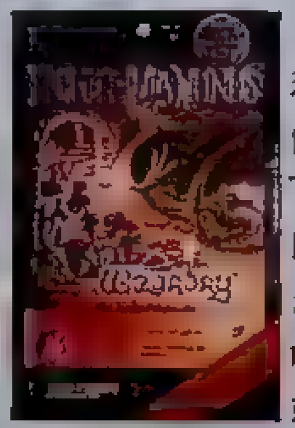
《巫术》当时的战斗系统也是有自己特色的，在三维的迷宫中四处探索，当遇到敌人的时候就会进入战斗的菜单，有些像游戏机上的“女神转生”系列，不过“女神转生”系列可是从这里“借鉴”来的。

一代的故事情节并不复杂。在一个叫做利各明的城市，有一个叫做 Trebor 的领主找到了一枚可以让他得到无穷力量的护身符，但是这枚护身符却被他自己的法师 Werdna 夺走了。Werdna 用他的力量建立了庞大的迷宫（干什么不好，为什么要建迷宫呢……？），召唤了无数怪物来守卫他自己免受 Trebor 的追杀。Trebor 派遣了无数的战士、法师和牧师去追杀他，但是却都无功而返。于是 Trebor 就建立了一所战士学校，让所有的学生都要到地下去“接受试练”，能够成功揭开迷宫的秘密的学生就会得到国家最高的荣誉（阴险）。然后，你就是这个学校的一名（一队）学生



这个游戏在 AppleII 上很受欢迎，揭开了整个“巫术”系列的序幕。不过估计现在想要找到这个游戏是很困难了……

巫术 II 钻石骑士
Wizardry 2
The Knight of Diamonds



故事紧接着第一代，那个倒霉的领主 Trebor 虽然借助你们的力量消灭了 Werdna，但是从此开始，他就天天担心着 Wardna 有朝一日会复活。就这样，没几年，他就在病床上死亡了（……是够倒霉的啊……），从此，整座城市又陷入了分裂之中。借此机会，一个邪恶的法师进攻了城市。

原本城市是由一件神器 The Staff of Gnilda 守护的，它可以免除邪恶的接近。但是这个邪恶的法师 Davalpus 自己就是出生在这城市的，所以这个神器对他没有任何作用（倒……真是个糊涂的神器）。王子从巫师的攻击中逃脱了，跑到了神器所在的神殿，想要借助神器的力量扫除邪恶。为了操作神器，他戴上了整套的钻石骑士的装备，只有钻石骑士才能使用它。当他拿到了神器的力量后，去和法师进行决战，决战进行得惊天动地，把 Gnilda 的神殿都打成了碎片。结果，神被激怒了：他把这两个敢于波及他神殿的人消灭掉了，然后把自己的神器收回，放进了神殿废墟下面的深奥迷宫里面（这是个什么神啊……）。想要让城市恢复和平，就必须要找到这个神器。这时，元老会的人们想起了曾经的英雄——你。不幸的主角们就又被当作救命稻草，扔进了神殿下面的迷宫，去找齐所有的钻石骑士装备，拿回神器

《巫术 II·钻石骑士》制作于 1982 年，同样是 AppleII 上面的作品，画面、引擎等等基本和前作没有变化——好像三大系列的最早期作品都是这样的，制作速度奇快，然后变化奇小

巫术III利各明的遗产
Wizardry 3
Legacy of Llylgamyn

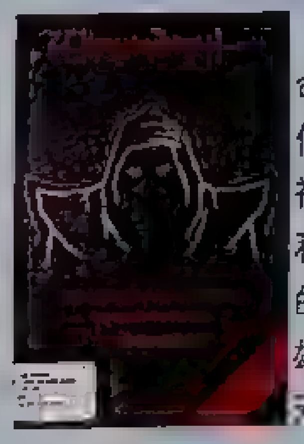
故事仍然发生在利各明（Llylgamyn）这片神秘的的土地上。好像生活在这片土地上的人们头脑都有一些贵恙——这次你们要去冒险的理由更加离奇了。一个世代过去了，昔日的冒险英雄们都已作古。最近，整片大陆陷入了混乱中·地震不停的袭击利各明，海啸将接近海岸的城市全部夷为平地，怪兽的活动愈

加频繁，天文学家和占星术士们竟然发现有一颗庞大的彗星向着整个星球砸来！于是，我们的元老会做出了伟大的决定·为了得知下一步行进的方向，应该去拿到上古的遗物，一个用来占卜的水晶球，用来占卜我们的前途和危险所在。这本来没什么，但是问题是——这个上古遗物居然是被一条强大的红龙看守着！

自然，提出提议的元老们是不会去面对那条红龙的，因此，他们就开始努力寻找替死鬼。作为伟大英雄后裔的你们不幸的成为了元老们口中的英雄……就这样，通向红龙巢穴的冒险旅程开始了。

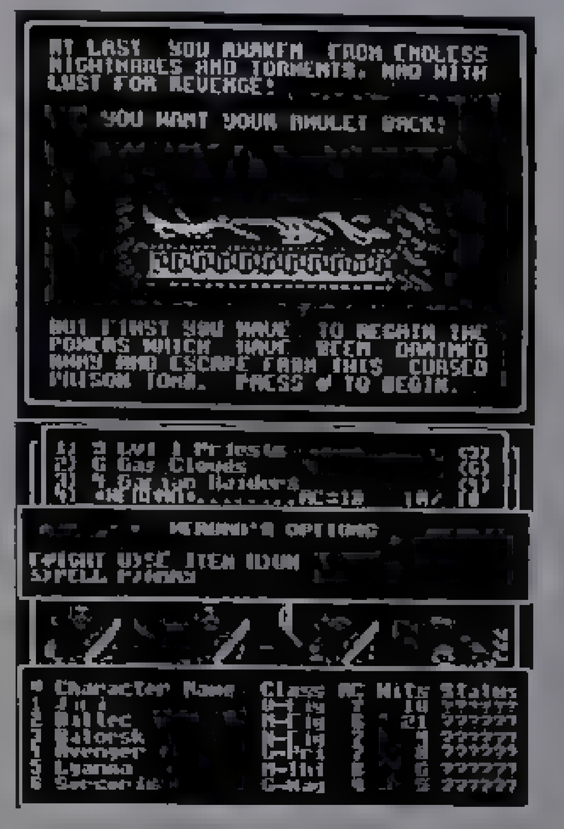
1983 年的《巫术 III 利各明的遗产》仍然是 AppleII 上的游戏（看见了吗？那个标题画面都没什么变化），但是在故事的剧情中出现了一个重要的改革：游戏的剧情核心是在迷宫中凑齐 3 块水晶，它们分别拥有正义、中立、邪恶的力量。这个设定在后来的巫术作品中被继续采用，不过三个水晶被换了个听起来漂亮得多的名字……

巫术IV 瓦德那归来
Wizardry 4
Return of Werdna



这次有革命性的剧情了！你不再是那些被“正义力量”和“贤人”摆布的“勇者”和英雄了，你是无双无对，邪恶的大法师瓦德那（Werdna）！还记得那些该死的从你的手里面把那个力量无穷的护身符抢走的“英雄”吗？现在，你要去把属于自己的护身符拿回来！至于那个曾经和你作对的 Trebor，你应该让他的灵魂在无尽的地狱中永远受苦！告诉所有的人，我，大法师瓦德那，回来了！但是，你一开始仍然在那个可怕的迷宫里面……逃出来吧，瓦德那！打败那些想要阻止你的敌人，召唤你自己的怪物，消灭一切通向你无穷力量上的东西！

1986 年的《巫术IV 瓦德那归来》，仍然是 AppleII 上的游戏，但确是一款革命性的游戏！这款游戏，彻底确定了巫术系列的地位·你可以作为一个邪恶的大魔法师，召唤怪物、法师、牧师、战士……来为你战斗，在迷宫中杀出一条血路。虽说战斗仍然是以 RPG 的战斗和迷宫为主，但是在剧情和创意上来说，在 1986 年，《巫术IV》可以说是无敌的。此后的“女神转生”、“地下城守护者”……几乎都有从这个前辈手中吸取创意吧？到了后来，这款作品也有 PC 移植版。不得不承认，《巫术IV》在那个连 SSI 的金盒子系列都没有出现的年代中，的确是非常的经典。

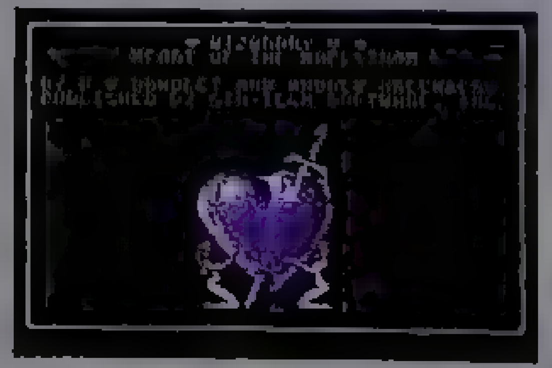


巫术V漩涡之心
Wizardry 5
Heart of the Maelstrom

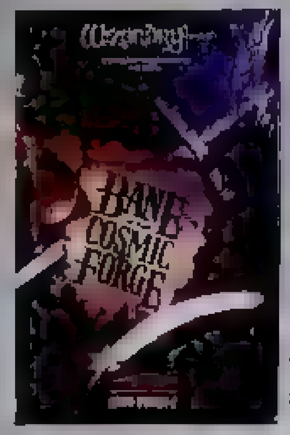
许多年过去了。利各明仍然保持着平静，贤哲会和评议会仍然在你从三代游戏中找回来的 Orb 的帮助下统治着一切。但是如同往常一样，危机又来到了这个世界。在能够预知的 Orb of Llylgamyn 的帮助下，贤哲们惊讶的发现，就在城市的正下方，产生着一个强大而可怕的力量——那是一个魔法的漩涡裂缝，就是所谓的 Maelstrom。随着时间的推移，大漩涡会逐渐的扩大——直到吞噬掉整个利各明的世界。毫无疑问，贤哲们自然是乱成一团（好像这就是他们唯一会干的事情）。在这个时候，他们想到了向一位强大的半神 Gatekeeeper 求援。但是他们所得到的答案令他们大为惊讶·Gatekeeper 本人竟然已经失陷进了那个大漩涡，自己都出不来了！他被一个叫做 Sorn 的女人控制着。

现在“伟大”的贤哲们会做的事情，大家闭着眼睛都应该能想出来·向我们的玩家，一些路过的冒险者求援。新的英雄的传说，又要开始了。

《巫术 V 漩涡之心》是 1988 年的作品，在系统上来说，已经非常成熟了。“巫术”系列褒贬参半的复杂对话系统，变态的谜题、问题和谜语，那些完全以刁难人为己任的 NPC……不管怎么说，能够打通这个游戏，在心理上绝对是充满了成就感吧！虽说画面表现力仍然停留在 Apple 的水平，但是这时的巫术已经毫无疑问是全美角色扮演类游戏的巅峰代表。顺便说一句，从本代开始，David W. Bradley 投入了巫术的工作队伍，他是一个非常了不起的游戏制作人，在下面的六代和七代中也有出色的表现。



巫术VI神笔的诅咒
Wizardry 6
Bane of the Cosmic Forge

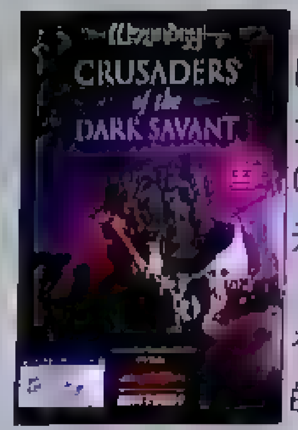


利各明的传说终于要结束了。王朝的最后一个国王，Bane，统治了这个国家。他的野心很大很大，想要征服整个世界，所有的已知领域。但是，以他的力量做不到这一点…… 就在这个时候，他听说了一样神器 Cosmic Forge，传说中的 "宇宙铸造炉"。这样神器，属于那些创造世界的宇宙之主 Cosmic Lords，它的力量可以改变整个宇宙的命运。实际上，它是一枝笔，这枝笔可以任意的书写历史。

在某次战斗后，Bane 得到了这枝笔。这枝笔的力量是如此惊人，使得国王和他的魔法师 Xorphitus 产生了互相猜忌的心理。两个人为了笔而战斗，天昏地暗之后，几乎让一切都毁灭，城堡化为了废墟。从此，再也没有人见过国王 Bane 和他的魔法师 Xorphitus，而利各明的历史也就结束了。王国不复存在，历史被人忘却。直到整整 120 年之后，你和你的冒险队伍，站在了城堡的废墟前……

1990 年的《巫术VI神笔的诅咒》是"巫术"的结束三部曲的第一部。这部作品制作在当时来说相当的精良，毫无疑问是最为出色的 RPG 之一。游戏的内容仍然是几乎完全以迷宫和战斗为主——但是看到了它的迷题和迷宫设计，你就会感叹那些日本和台湾的游戏制作人在迷宫的想象力上是多么的贫乏。队伍的成员种类也是大大增加，魔法和战斗系统更是几乎完全重新设计过。利用了 PC 的高能力，画面比 Apple 时代有了质的飞跃。

巫术VII暗堂十字军
Wizardry 7
Crusaders of the Dark Savant



Cosmic Forge 的真正主人们——Cosmic Lords 开始浮出水面。《巫术VII》有一个史诗般的故事，就算放在今天也是一个了不起的剧本。

背景，被从那个局限的小星球利各明扩展到了宇宙的空间。第一个 Cosmic Lord，创造之神，创造一切的 Phoozhang，集合了他一生的力量创造了一件神器 Astral Dominae。这件神器中，有着足以创造生命和世界的力量。Phoozhang 用它创造了无数的星球和生命，最后，他隐居在了一个无人知晓的星球，各个民族传说那里就是 Phoozhang 的消失之地，也就是 Astral Dominae 所在的地方。人们不知道这个星球在哪里，直到某一天，一个星际旅行者发现了它——失落的迦地亚（Lost Guardia）。

在这个星球上埋藏有 Astral Dominae 的消息传遍了全宇宙。所有的势力蜂拥而至。在这里，最值得注意的人和势力有 4 个。被称作 "暗堂十字军"（Dark Savant），驾驶着传奇般的 "黑船"，拥有神一般能力的男人；能够掌控传送技术的，控制 1/2 宇宙贸易的种族虫人 T'rang；能够控制宇宙舰队的猿人联合军领袖 Umpani；还有一个据说是 Phoozhang 后代的年轻女子，掌握了神秘的要领的 Vi Domina。暗堂十字军是一个邪恶的神，他处心积虑想要把这个神器拿到手里，然后将宇宙重新整合。当然，阻止他的任务，就落在我们的主人公们身上——一群到这个星球来淘金的菜鸟冒险者。

《巫术VII暗堂十字军》是 1992 年的作品，在 1996 年又重新被 Sir-tech 制作了一遍，做成了《巫术黄金版》（Wizardry Gold）。这一代的巫术是整个系列中的最高峰，标志了一个时代的最高水准，实在很难相信这个是 92 年的作品！六代的角色还可以输入到这个游戏中，使得两代游戏被有机的联合在了一起。

庞大的迷宫、世界设定、峰回路转的剧情、了不起的任务和谜题设计，再加上多重结局，实在是了不起的杰作！如果你不在乎画面，可以忍受住 DOS 时代的那种感觉，这款作品将给你留下深刻的印象。

而且，在本代中，使用了极有对话感觉的 "关键字系统"，可以通过询问关键字来得知消息，感觉就像真的在对话一样，在观点和技术手段上来说，就比 92 年的时候的其他游戏要先进了许多。被无数人所推崇的那些日式 RPG，92 年还停留在 FF5、DQ4 的水准上呢，差距实在是太大了！作者到现在还对于那个时候的 Sir-tech 充满了

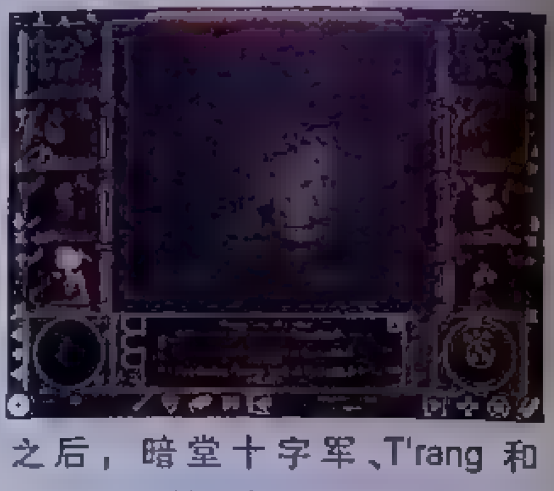
敬仰之情。这款作品的精彩程度，比起被誉为"魔法门"系列最高峰的《魔法门外传——决战星云世界》，不遑多让。《魔法门VI》在后来被奉为经典，实际上比起这两部旷世大作还是颇有差距的。

比较遗憾的是，在制作完了七代之后，Sir-tech 就再也没有在巫术系列上面有所作为，只在 1996 年出了一个 5CD 的"巫术"冒险游戏，还非常失败。直到今年年底，又一个经典的诞生·

巫术VIII宇宙之主
Wizardry 8
Lords of the Cosmic Circle

Dominus，起始之星球。在这个星球上面，一切都将归于结束……

除了 Astral Dominae 之外，还有另外两件神器存在：Destinae Dominus 和 Chaos Moliri。而在这个星球上面，存在了可以让他们发挥作用的东西：Ascension，和六代里面你为之奋斗的神笔 Cosmic Forge。只有在这个星球上，整个宇宙才能得到重新洗礼，整个世界才能升华。自然，所有在七代里面登场过的种族和人都不会放过这里……当 Astral Dominae 已经在这里出现



之后，暗堂十字军、T'rang 和 Umpani，甚至 Vi Domina 都来到了这个星球。你的飞船不幸在这个星球的轨道上被暗堂十字军击落，你们的出路只剩下一条：找到所有的神器，消灭暗堂十字军，重新建立宇宙的秩序，迎接永久的和平。

巫术的最后一代作品，质量如何不必我说，看看下面就知道了：Gamespot 评分 9.1，2001 年的最佳 RPG，十佳游戏之一，在美国各大 RPG 讨论站上，是年底最热的 CRPG 讨论话题，讨论贴子堆积如山；在所有的媒体显示都是今年最热的最佳 RPG 争夺候补之一……不愧是 Sir-tech 十年磨一剑的巨作。作为系列的最后一部，几乎集中了系列所有的优点：关键字对话系统、NPC 的多样化、职业和队伍的全面化，更是顺应潮流，使用了相当出色的 3D 技术，在 RPG 中画面质量可以说是佼佼者了。

其实，"巫术" 系列还有另外一个辉煌的地方：那就是游戏机帝国——日本。从红白机时代开始，"巫术"系列就在日本的家用机上有移植，叫做"神剑除魔"系列。但是笔者当年没有福气玩，可能记忆有些模糊，如果谁能指正就多谢了。SFC 时代，《巫术V》和《巫术VI》移植得都相当成功。"巫术"系列对于日本 RPG 的影响还是相当深远的，那种 "迷宫 + 战斗 + 练级" 的模式，被像"光明与黑暗"、"女神转生"这样的名作完全移植了；而 DQ 这样的作品，也从中吸取了不少养分。

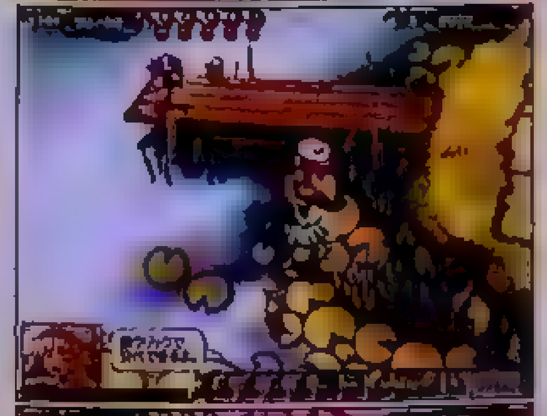
原本 Sir-tech 打算让《巫术IX》做系列的终结，但是看起来公司已经没有实力制作九代了……在八代的最后，所有的问题都得到了一个交待，整个系列也在这种辉煌中画下了一个漂亮的句号。从此以后，我们再也没机会见到这款标志着一个时代的名作能够推出续作了。"巫术"系列充满创意的光芒，照耀着整个早期 RPG 界，虽然已经黯淡并且逝去了，但永远不会被人遗忘。Sir-tech 和伟大的 "巫术" 系列，一路走好！■

ZWEI!! 双星物语

说起大名鼎鼎的 Falcom……震撼么？吃惊么？感动么？这块金字招牌现在可是越来越亮。什么？没听说过？这样啊……简单介绍下了（说要第 1001 次的掏出两堆游戏）。喏，左边这堆叫 Ys（伊苏）系列，右边那堆是 ED（英雄传说）系列，都是她的得意大作，怎样，够派头吧！唉？还不知道？……大叔，您年纪这么大，就不要出来混了……

赶着西方著名的生蛋节，Falcom 的 2001 年度作品，《ZWEI!!》就这么悄然无声的窜了出来，实属意料中的意外。不过，听说当年的想法复杂着呢，游戏要按 X、Y、Z 的顺序来，结果出现了 1985 年的《Xanadu》、1987 年的《Ys》，以及现在的《ZWEI!!》——实在有够佩服的。题外话是大家不用担心 X、Y、Z 完了怎么办，从头来还有 A、B、C……实乃官方认证，非俺瞎掰。

不久前，《ZWEI!!》已被国内代理新天地公司正式确认了中文译名——"双星物语"。听起来好俗是吧？不过据说是征求了 Falcom 方面的意见，忠实游戏原意的哦！ZWEI 是德文单词，有"两个、二"的意思，因为游戏故事是男女主角两人的大冒险，支配这个世界的是太阳和月亮联合在一起的力量……既然如此，咱们以后就改称《双星物语》吧！



说到《双星物语》的画面，赶快擦擦眼镜对着灯泡甩甩头，Wa~，好精美的图片，眼睛（镜？）顿时一亮！这年头不知咋了，3D 看太多，觉得特假，反而不如 2D 来得舒服许多。Falcom 的美术功底玩家皆知，刻意追求可爱风格便越发是"不可收拾"。微风中轻摆的野花、蜻蜓点水留下的涟漪，以及小女孩 Pipilo 张大嘴巴傻傻的表情……配合动听的音乐，那似乎是梦中才会出现的美好景象。

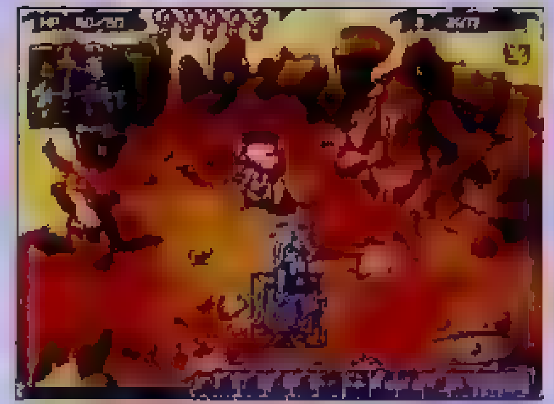
据说音乐是最能渲染气氛的，

笔者开始由于声卡设置的问题，在无声状态下连看 3 遍开头，没啥感觉，待声卡搞定，才发现真是天籁！没错，音乐激昂处，还会感觉如过电般颤抖（激动的，可不是鼠标漏电）。Falcom 宣称《双星物语》将超越"伊苏"、"英雄传说"，达到游戏配乐的新境界，看来所言非虚！

剧本方面有点老套的：在一块从古老魔法时代就存在的漂浮大陆上，阿尔杰斯小岛的布克村里住着两位孤儿。男孩叫 Pockle，从小梦想成为传说中圣骑士的他，拥有不错的格斗技巧，不过一碰到漂亮的姐姐就会不知所措。女孩是稍微年长的 Pipilo，据说是古代女巫转世，可懒懒的她除了漂亮衣服和甜点外，其它一点兴趣都没。随着村庄神殿的六个神像被盗，两人就这么被卷入一系列阴谋之中，最后当然是拯救世界啦……世界真是个脆弱的东西，老要我们伟大的玩家来拯救！

Falcom 是日式 A·RPG 的霸主。在《双星物语》里，战斗内容很是丰富。两位角色可随时切换，在远、近距离间做交替攻击。但由于走路按左键、攻击按右键，导致角色被包围时切换攻击角度很困难。虽然系统设定攻击方向偏向敌人，可怎么也不可能偏到背后去，所以要千万小心敌人的围攻。角色还包括一只宠物小跟班，8 只小猫小狗中任一。初期这小家伙除了捡东西没什么用处，通过外挂饲养游戏慢慢提升等级后，会有不小的战力辅助。外挂的宠物游戏还挺复杂，统计下共有 20 条路线、5 座迷宫，没事挂着很有意思的。

迷宫是游戏的一大特色，创意都体现在这里。几乎所有事件都发生在代表风、火、地、水四个属性的迷宫里，每个迷宫前会标明所需等级，没有实力进不去的。可不要把这些迷宫想象成国产 RPG 那种变态无聊的绕路游戏，道路都非常简单明了，还有地图功能作为辅助。关键是那些大大小小的奇怪

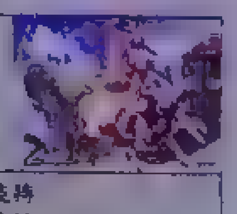


谜题，比如说把天上掉下来的蘑菇放在特殊区域打开大门等，简直匪夷所思，不动脑筋排除障碍那真要望入口兴叹了！

《ZWEI!!》整体上看相当完美，而很多细节设定更是匠心独运，玩的过程中，每步都会有小小的惊喜——电脑游戏就是如此，越是微小之处的亮点，往往越能体现大作的非凡功力。哈哈，另外，这种超级"卡哇伊"的游戏很受女生欢迎的，为了和游戏美眉们有共同话题，男同胞们还不赶快积极投身到《双星物语》的传奇中去？■

（文 /Odysseus）

★★★★ PLAY指数



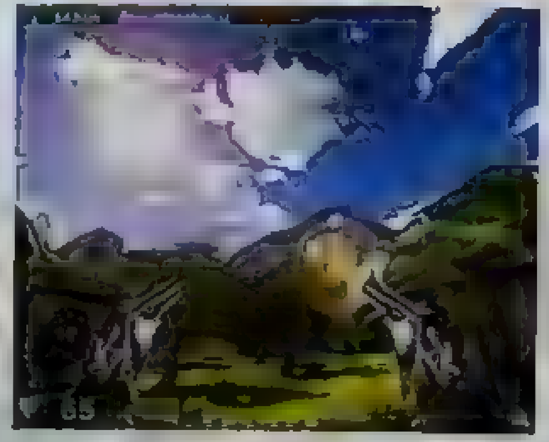
图像表现 ■■■■	创意 ■■■■
音乐音效 ■■■■	拟真度 ■■■□
操控 ■■■□	
游戏名称：ZweiII	
出品公司：Falcom	3D声效卡：不支持
国内发行：新天地	多人游戏：不支持
发行版本：中文版 1CD/WinALL	控制方式：键盘、鼠标
游戏类型：角色扮演 RPG	出品日期：2001.12/2001.4（中文版）
3D加速卡：不支持	官方网站：www.falcom.co.jp/zwei
最低配置：PII400/64MB、4速光驱、1.2GB硬盘	
推荐配置：PII500/128MB	
优点：画面相当精致，音乐一流水准，人物相貌可爱。	
缺点：故事情节无甚新意。	

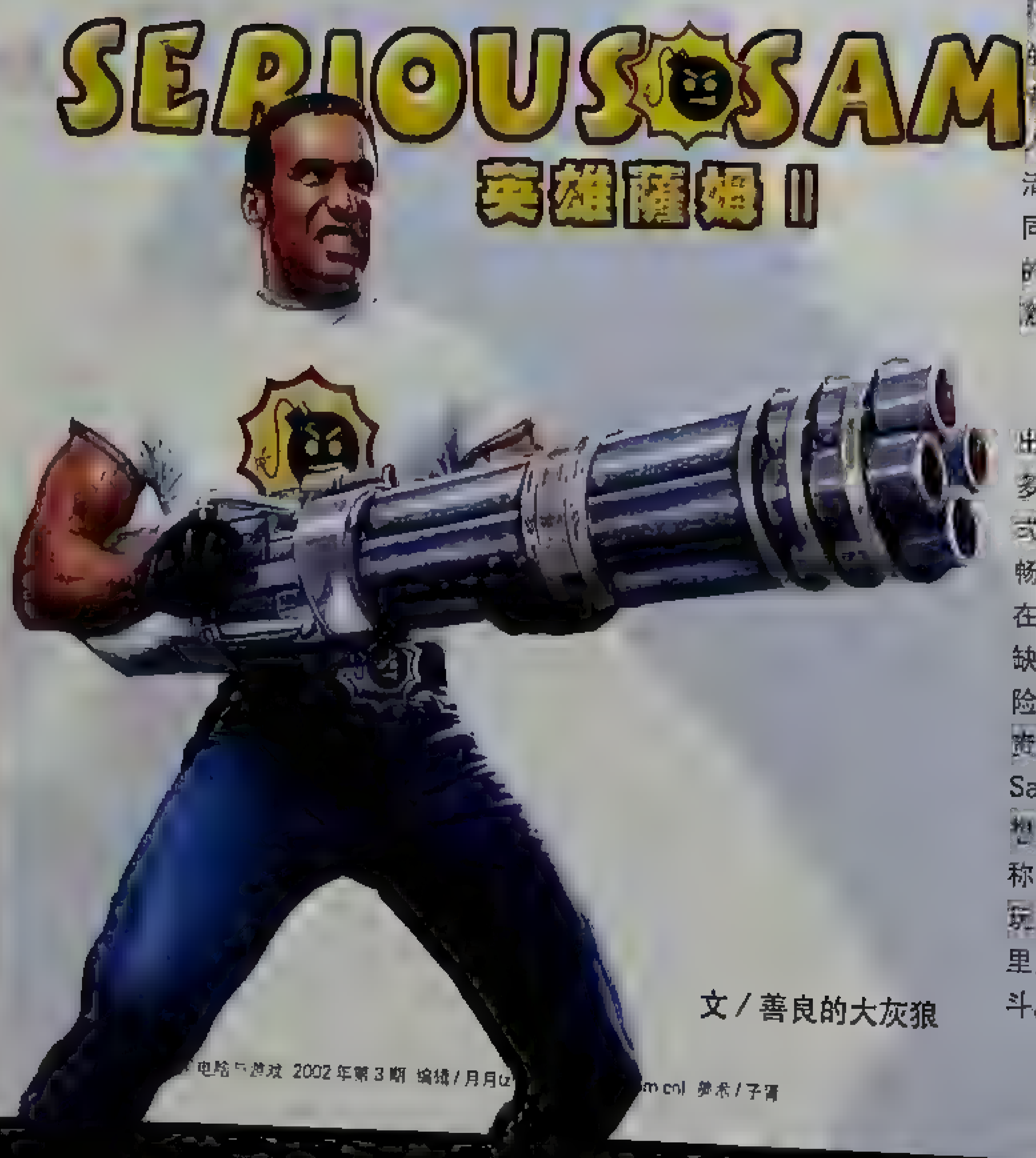
曾几何时，《毁灭战士》是第一人称射击游戏领域独一无二的王者，玩家们或拿着大枪，或提着电锯在迷宫中进行着残酷的撕杀，鲜血、碎肉、异形成为了画面上长驻的主题。时间总在不经意间悄悄流过，随着电脑技术的进步，更高的画质、更聪明的AI，更富挑战性的谜题伴随着层出不穷的第一人称射击游戏不断出现在玩家的面前，但面对着如此之多的射击游戏，原先那种激烈、刺激、甚至可以说是酣畅淋漓的游戏射击快感却在不断地慢慢消退。正在这时，《英雄萨姆》出现了，返朴归真般的疯狂扫射以及几乎没有谜题挡路的剧情任务加上极其华丽的声光效果，让人们又重新找回了《毁灭战士》中那种单纯又直接的游戏乐趣，一时间，《英雄萨姆》名声大噪。好的开始自然要有好的继续，时隔1年之后，《英雄萨姆II》（Serious Sam the Second Encounter，后文简称Sam2）再次与我们相会了！

继续着前作的剧情，我们的英雄萨姆在消灭了所有入侵古埃及的外星异形后，跳上了一艘巨大的飞船，而Sam2的故事就从这里开始。显然前作中将真实文明场景引入的设计深得人心，因此本作中设计小组又带来了三个新的文明场景，它们分别是：玛雅文明时期的南美洲、古代波斯帝国的都城波斯波利斯，以及中世纪的欧洲。继承了前作中精细的画风和完全根据史料重现的古文明地理场景，游戏一开始，玩家就置身于原始丛林之中，半人多高的草丛，树林中若隐若现的高山瀑布，阳光明媚中暗藏杀机的金字塔遗迹，再加上前作中大获成功的室内外场景无缝切换技术，整个游戏过程中，除了必须重新读档开始的不同关卡之外，其他的一切场景衔接都可以说是一气呵成，没有半点滞怠。也许是沿袭了"QUAKE"系列对于VOODOO显卡的支持，虽然3DFX早已不复存在，但Sam2却仍为VOODOO2进行了专门优化，还特别提供了VOODOO2显卡玩家对应的游戏启动项，当然没有VOODOO2的朋友也不用担心，游戏仍然支持时下风头最劲的D3D技术，更夸张的是考虑到可能还有部分玩家没有3D显示卡，因此游戏还对应支持软件加速模式，当然这样做的结果是以牺牲画面效果为代价的。

一代作品之所以能够成功，最大的一点，就是它带来了宛如当年《毁灭战士》一般的游戏快感，和前作一样，巨大而丑陋的异形生物仍然是玩家在游戏中最大的敌人。也许是为了让游戏更加刺激，据官方资料说明，本作中，设计小组夸张地将几乎所有能够设想到的怪物形象都加以利用，因此游戏中出场的怪物将达100万个之多，并且它们更具攻击性，外型也更为可怕，玩家可以见到长着透明翅膀，但本质却是恶魔的坏天使，顶着南瓜头，却扛着电锯的可怕猛鬼。与传统射击游戏不同，在Sam2中经常可以看见满山遍野手持炸弹吼叫着朝玩家冲来的自杀怪物，如果你已经习惯于传统射击游戏的"悠闲"，那么此时此刻，当面对如此之多的敌人奋不顾身地朝你扑来时，相信必定会感受到来自恐惧力量的震撼。除了大批量出现的普通敌人外，游戏中也有着数目不少的BOSS级怪物，身型之高，面容之恶，攻击之强，如果大家已往没有玩过前作，相信会被它们吓倒，而忘记了开枪射击。

如此之多的邪恶怪物，当然需要重型武器才能全部消灭。保持了前作粗犷的武器设计风格，Sam2新加入了当年《毁灭战士》中最受欢迎的电锯，另外还有可以进行瞄准切换的狙击枪，以及大面积燃烧的火焰喷射器。笔者最喜欢那个呼呼作响的电锯，电锯过处，血肉横风，墙垮树倒，异常过瘾。或许是不想让游戏因过分血腥而被打上限制级的标签，游戏中玩家可以手动关闭血腥开关，同时怪物在死亡后尸体也会迅速消失，不会出现尸横遍野的场面。Sam2的游戏音乐完成得非常出色，粗犷而充满原始味道的乐曲贯穿始终，随着情景的变化，背景音乐时而抒缓，时而激烈，既让人振奋又让人在闲暇时感受到一份清新。与音乐相辅相承，游戏的音效同样出色，从枪炮的轰鸣声到怪物的嘶叫声，无不让人感到极度的刺激与紧张。





作为"英雄萨姆"系列的再度出击，Sam2的创新也许并没有太多，只是继承了前作粗犷的游戏方式，华丽视觉效果的冲击，以及流畅无谜题的纯粹射击关卡设计。但在此我们并不能用缺乏故事主题和冒险解谜等因素来指责作品本身，因为Sam2是专为那些想直接体验第一人称射击游戏快感的玩家所设计的，这里只有最纯粹的战斗。■

文／善良的大灰狼

★★★★ PLAYMARK

图像表现 ■■■■□　创意 ■■■□
音乐音效 ■■■■　动感 ■■■■□
操控 ■■■■

游戏名称：Serious Sam the Second Encounter
出品公司：Croteam/GodGames
国内发行：新天地
发行版本：1CD/WinAll
类型：动作[AC]
3D加速卡：D3D OpenGL
多人游戏：支持
控制：键盘+鼠标
出品日期：2002.1
官方网站：www.serioussam.com
最低配置 PII400/64MB、16MB显卡、150MB硬盘
推荐配置 PIII650/128MB、32MB显卡、450MB硬盘
优点 最直接、最流畅的射击享受
缺点 单调游戏模式影响了娱乐性的发挥

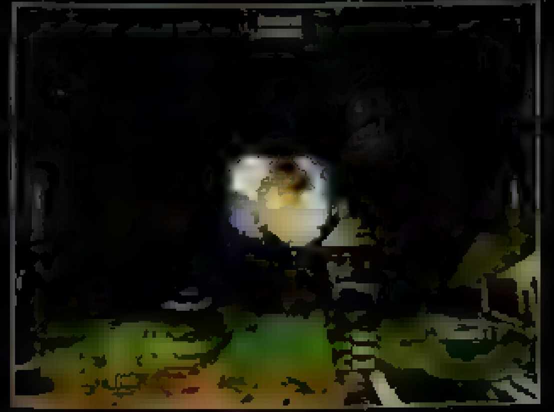
文／小P

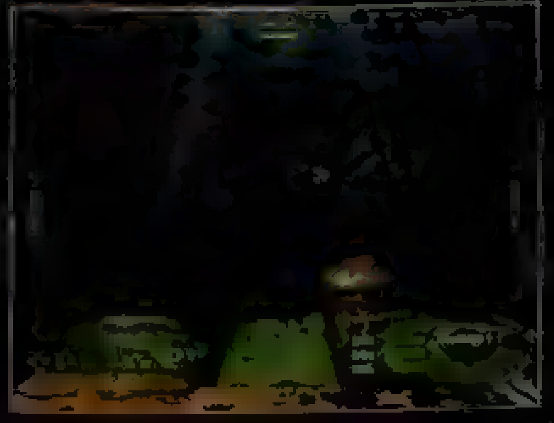
在很长一段时间里，那些以海底世界为背景的动作冒险类游戏在整个游戏市场上都处于一种十分边缘的位置，很多时候，即使投入大量的制作费用，都无法使玩家们对游戏产生足够的兴趣。几年前推出的《海底文明》（Sub Culture）和《深海战将》（Deep Fighter）就是很好的例证——它们之中的大多数早已被玩家们彻底遗忘了。如今，一个由德国游戏公司推出的游戏很可能会打破这个怪圈——它就是在制作期间就已经引起了整个游戏界关注的《未来水世界》（AQUANOX，后文简称《水世界》）。

如果你问一名玩家：游戏画面、游戏系统和故事之间，到底哪一个更重要？他们中的绝大多数恐怕都会选择游戏故事和系统。但是事实上，许多心理实验表明，对于那些看起来比较漂亮的游戏，人们通常都会给予它们较高的评价——即使它在游戏其它方面的设计存在一些缺陷。《水世界》就是这样一款游戏。

《水世界》的故事发生在1997年由该公司推出的《阿基米德王朝》（Archimedean Dynasty）中的故事结束后的第5年，也就是公元2666年。在游戏中，你将扮演的角色是在阿基米德王朝里那个给人留下深刻印象的雇佣兵Emerald Flint。你将返回那个后核战时代的水下世界。整个游戏的流程有些类似于过去以太空为背景的游戏《银河私掠者》（Privateer）——你在游戏中要通过完成任务来获取各方面的信任，同时使用胜利后得来的奖金购买更好的船只和装备。虽然如此，《水世界》在整个任务以及流程的设计上，更象是一个水底版的QUAKE——当然，在这个游戏中需要玩家具有更多的战略头脑，毕竟你是在一个水底世界中。

在游戏中，你必须驾驶着你的潜艇在水下建筑中、海底高山的顶峰以及和其他的障碍物中间与敌人展开激烈的战斗。游戏中的战斗相当简单，在大多数时候，你并不需要做出多复杂的动作就能在战斗中取得胜利。此外，颇为有趣的是，你还能做出类似于QUAKE以及其它FPS中常见的环行射击的动作——虽然这看起来似乎并不应该出现在那些水下机动舰只中（毕竟在水下的移动不可能太快）。





接下来就该看看这个游戏中最引以为傲的图象方面表现了。这是世界上首款真正支持完全GeFORCE3图形芯片的游戏，各位完全没有必要怀疑游戏的画面是否出色。由于《水世界》支持GeFORCE3的全部特性，因此整个游戏画面显得极其华丽。此外，在细节方面也表现的相当好，例如当你的武器轰到山崖后，你会看见碎片顺着山崖缓缓滑下。

游戏中所有的场景看起来都象照片一样真实——翻滚的巨大的海底洞穴、漂浮的海草等等，所有的一切让你感觉仿佛就是处于一个真实的海底世界中。游戏中的每种武器都有其独特的外形和攻击效果，你可以在海底火山或巨大的海底建筑物周围作战，同时还要提防海流对你的影响。在游戏中，爆炸效果的设计比较偏向于那些街机游戏——虽然与真实情况不同，但是看起来却更为壮观，也更能体现出整个游戏在图象方面的优势。事实上，从整个游戏的图象表现上来看，《水世界》的画面完全可以算得上是近几年表现最为杰出的一款。人们完全有理由认为，《水世界》的画面表现使游戏艺术进入了一个新的境界。

虽然是一个以动作为主导的游戏，不过《水世界》在游戏的故事和任务设计方面还是下了相当的功夫。作为一个以后核战时代为背景的游戏，《水世界》的制作人员设计了一条颇有深度的故事主线。不过遗憾的是，由于整个游戏过于注重动作方面的设计，使得玩家无法完全体会出整个游戏故事所想要表达的思想。

在游戏中，共有30多个不同类型的任务，从情报收集到防御护送，可以说是包含了此类游戏中所常见的绝大多数任务类型。在进行任务的过程中你是无法存盘的，幸好游戏中几乎所有的任务都很简单，其中许多都可以在短短几分钟内完成，因此这种设计并不会给玩家带来太大的困扰。在进行任务的过程中，你经常会得到同盟舰队的帮助。不过由于这些友好的势力在这个游戏中并不听从你指挥，所以你无法命令它们去攻击那些精确的目标。在多数时候，你还是要靠自己的力量杀出一条血路。在游戏中，唯一有效的跟踪工具是声纳，只有它才能提供给你关于你搜索范围内的详细信息。

在游戏的控制方面，你可以选择以鼠标+键盘或是摇杆做为你的控制器。虽然提供了全面的操纵方式，但在进行游戏时，你可能会发觉在游戏中的移动是一件相当有难度的事。由于《水世界》的场景都发生在水底，因此你无法操控你的潜艇进行非常迅速的移动。在这种情况下，如何正确地把握敌人静止或直线移动时的机会进行猛烈攻击，是一种很重要的战术。虽然缓慢的移动速度很容易使你的战船成为敌人目标，但是在游戏中，所幸的是敌人很少会成队地对你发动进攻，这就使你可以比较方便地对付你的敌人——静止随后四外射击。

游戏中的音效给人一种充满高科技效果的未来感。由于支持EAX音效，因此在不同的环境中可以感受到不同的音响效果。不过在语音方面《水世界》做得不是太好，每一个角色的声音都很刺耳，其中的一些NPC还带有某种古怪的幼稚口音。

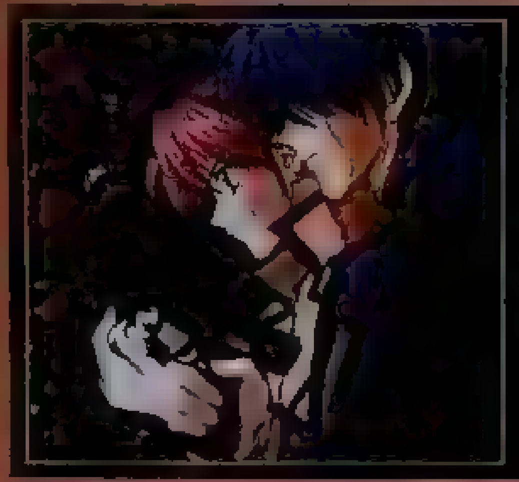
最后让我们看看它在多人游戏方面的设计。虽然整个游戏的重心是在单人游戏方面，不过作品还是提供了16人联机对战模式，其中包括了抢旗以及死亡等常见的多人游戏模式。但由于游戏本身的一些特点，使得作品在多人游戏方面的表现并不是太好（毕竟在如此广阔的海底世界中寻找你的目标实在是一件相当困难的事情）[illegible]在直线时经常有延迟现象发生。

虽然整个游戏在设计上还存在一些缺陷，例如略嫌简单的任务设计、以及偏难的游戏操作等。不过对于大多数的玩家来说，能够看到如此精美的画面[illegible]是一件乐事。■

★★★★ PLAYMARK

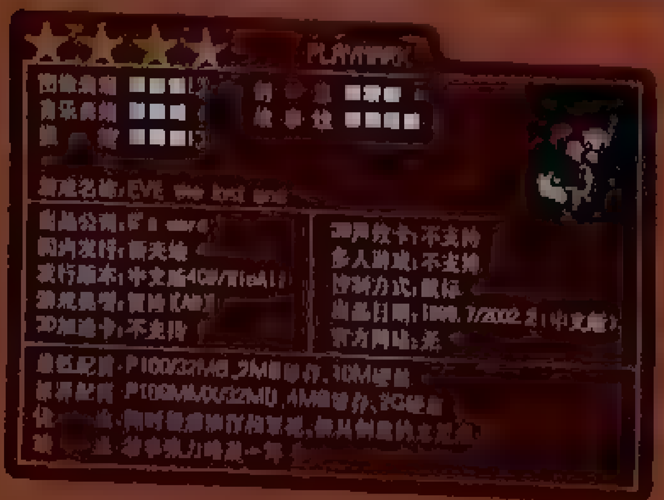
图像表现 ■■■■■　创意 ■■■■
音乐音效 ■■■　动感 ■■■
操控 ■■■

游戏名称：Aquanox
出品公司：Massive/Fishtank
国内发行：[illegible]
发行版本：1CD/Win9X,WinMe
类型：动作[AC]
3D加速卡：D3D
3D声效卡：DS3D,EAX
多人游戏：支持
控制：键盘+鼠标\摇杆
出品日期：2001.11
官方网站：www.aquanox.de
最低配置：PII500/128MB RAM、16MB显卡、500MB硬盘
推荐配置：PIII800/256MB RAM、Geforce3显卡、800MB硬盘
优点：[illegible]
缺点：[illegible]



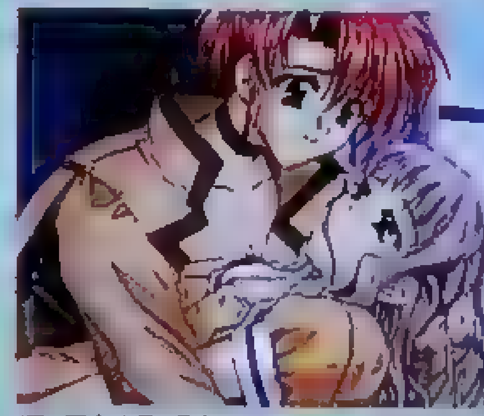
夜行侦探·迷失者

内[illegible]



夜行侦探·零

故事从一起寻找离家出走少年的委托开始。调查过程中，暴力团、委托人背后的巨大财阀慢慢浮出水面。就在这令人踌躇的微妙时期，把小次郎抚养成人的桂木源三郎突然回国了。更为可疑的是，桂木源三郎的过去似乎与暴力团有着联系，而这些线索最终聚焦在小次郎的过去上…… 警视厅公安部正在追查将死者的内脏全部割去的猎奇杀人事件。只是普通的谋杀案，为什么公安部会插手？抱着这样的疑问，玛丽娜接受了保护要人的命令。杀人事件的调查一片扑朔迷离，玛丽娜便从保护对象——露丝·布拉奇福德的身边开始调查。



落入露丝手中的海奇公司及其掌握的神秘技术，海奇公司的研究负责人夏萨与女儿托娅，不知何时才会停止的猎奇杀人事件。能把这些看似互不相干的事件串在一起的线是否存在呢？四处奔走的玛丽娜的注意力，渐渐集中到XTORT这一单词上

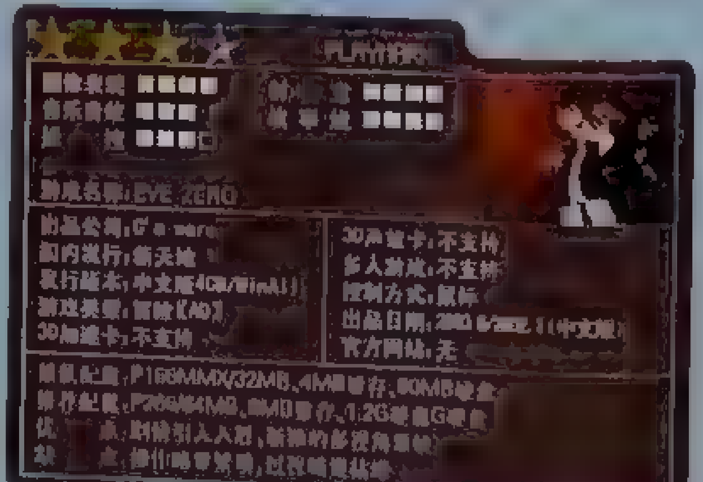
经历了The Lost One的争议和ADAM的失败，C's ware倾尽全力制作了这款《夜行侦探 零》(EVE ZERO，后文简称《零》)，力图挽回公司的声誉和玩家的信赖。从作品的完成度来看，《零》在"EVE"系列的后三部续作中无疑是最高的，在故事的细节、人物的刻画上都下了很大的功夫，制作的精良程度也令人刮目相看。

由于《零》的时间轴设定在burst error之前，为了保持故事的连贯性和主题的一致性，在本作中有很多burst error中的人物登场，如果是曾经玩过burst error的玩家就会知道他们在《零》中是不会死去的。对于"EVE"系列这种带有悬疑色彩的AVG来说，"游戏中的角色不知何时会突然死去"是带给玩家紧张感和震撼感的重要因素之一，所以《零》选择了这样的安排是带有相当风险的，稍一不慎就有可能令作品流于平庸。所幸故事本身的出色和原创人物抢镜的表现，冲淡了设定上的不利因素，而在burst error中出现的人物，在本作中的行动也隐隐地预示着他们未来的命运. 视小次郎为情敌、并处处作对的二阶堂将会因过高估计了自己的能力而引火烧身，只认钱不认人、可以随意出卖人格的古莱恩将会因贪婪而自掘坟墓…… 而TURE ENDING结尾处决定前往埃尔迪亚的阿露卡，也正是决心牺牲自己换取"EVE"的诞生，以实现自身的存在价值。burst error中的真弥子，从某种意义上可以说是她的"女儿"吧。

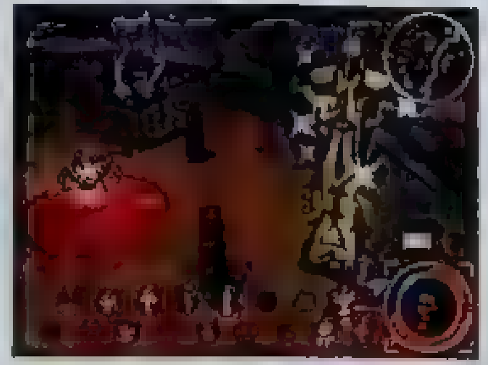
在"EVE"系列以前的作品中，作为主人公的小次郎和玛丽娜完全是以一种"局外人"的身份被卷入到事件中去的。然而在《零》中，对于他们的过去补充了很多新的设定 小次郎的父亲天城健，正是XTORT技术的创始人；玛丽娜在被露丝刺杀之后，也凭借XTORT技术获得了重生。于是这两人与"EVE"的纠葛，就成了"冥冥中注定"的宿命因缘，他们在这一不断反复的轮回中所处的地位，也上升为不可或缺的重要环节。这样的设定，无疑使整个"EVE"系列的剧情更具完整性、人物之间的联系更加紧密，无形中还加重了作品的神秘色彩和悲剧气氛。

为burst error负责人设和作画监督的田岛直，是业界赫赫有名的大师级人物，他与菅野的搭配被冠以"菅野·田岛TAG"之名，堪称黄金搭档。菅野跳槽之后不久，田岛也离开了C's ware，后来更加入了菅野自己创立的公司Abel，合作推出了不少新游戏。而失去了这对搭档的"EVE"系列，在画面表现上也趋于平庸。此次为了重振EVE系列和公司的声誉，C's ware特地聘请了目前人气极旺的游戏原画界新贵——CARNELIAN(红玛瑙)小姐担当人设和作画监督。CARNELIAN出道年头不长，但随着Re-leaf、《将姬》等作品的大受好评，她也跨入了一流原画家的行列。与田岛直带有较重成人味道的画风相比，CARNELIAN笔下的人物清新亮丽、充满唯美色彩，更能迎合一般大众的审美趣味，《零》也因她的加盟而给人耳目一新之感。■

（文/谢晖）



1998年的《魔法师传奇》获得了年度最佳游戏的美誉，但由于游戏理念不合当时的潮流，落了个叫好不叫座的下场。开发者不甘心一个优秀的创意就此无可奈何花落去，决定将游戏延续下去，于3年后推出了二代作品。



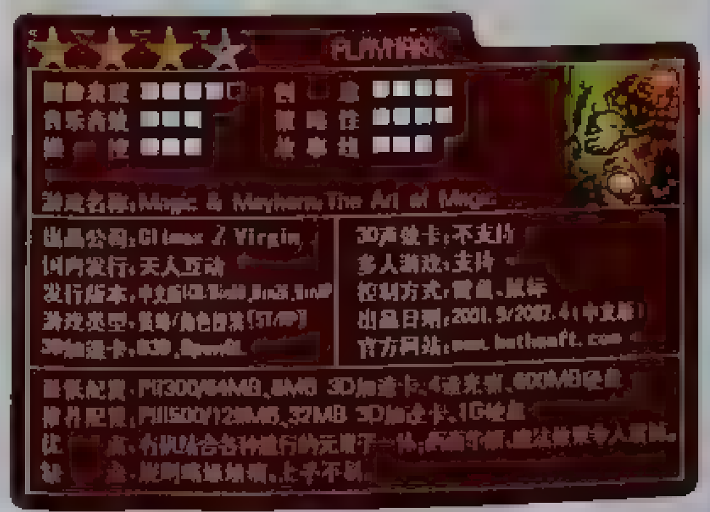
在故事情节上，二代其实是一代的"前传"，回到了500年前(月光宝盒?)，一个文明和魔法都还相当落后的时代。魔法师Magistrator在保护拥有魔法天赋的女儿时被神秘势力杀害。他的儿子——年轻的魔法师Aurax，为了报杀父之仇、解救妹妹而踏上征途。

游戏提供了几个能力不同的魔法师供大家选择，他们各具长处和弱点 Aurax行动敏捷，但缺乏远距离攻击魔法；Vex是精灵，长于速度，兼有弓箭攻击，但近身肉搏比较吃亏，而Orgon体形庞大，力量最强，行动笨重缓慢。

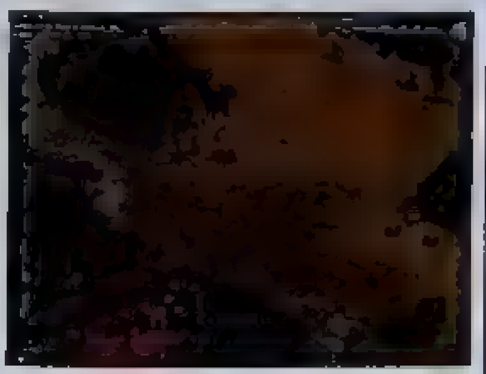
游戏延续了《魔法师传奇》的风格，很自然地融合了SLG和RPG的要素，在以RPG为主色调的基础上，还增加了一些ACT和AVG的成分，以扩大对玩家人群的"打击面"。

复杂多变的任务地图一扫前作的情节单调，玩家的抱怨终于得到了重视。通过完善魔法物品和生物的组合途径，成功地达到了合理的平衡性，为多人游戏模式提供了公平的运行环境。

面对这么一款混合了五花八门元素的游戏，也许有玩家依然会感到不适应，无论票房成功与否，应该肯定，制作者这种勇于革新的精神正是游戏产业不断发展的无穷动力。■

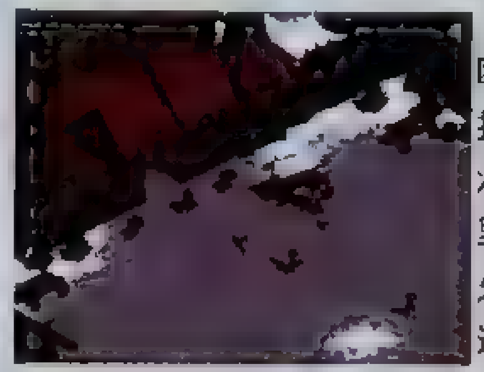


在北欧众神的家园，用无数箭簇和盾牌构成巨大屋顶的瓦尔哈拉神殿(Valhalla)是最为雄伟的一座，战争中牺牲的战士将在这里复活，为了等待一个注定来临的结局，一个众神和世界的最后命运——"诸神的黄昏"。



来自瑞典的游戏开发商Paradox的《圣殿守护者》以末日来临的北欧神话为RPG的背景，描述了四位英雄的和他们的四种命运·在传统训练中长大的维京战士Thorgeir，女武神与人类的女儿Tuva；冷酷的北欧海盗Grim和流亡的年轻王子Hyme。

英雄们的故事将再现古代维京人的一切，包括冒险、战争以及神话。你在其中所作出的抉择会影响到人物的性格，任务内容也会随人物的性格而改变。



因为在北欧神话中没有提到太多的魔法，所以游戏里不包含例如火球术和冰咒这些在其他游戏中常见的法术，但会赋予角色一些特殊能力，或者把魔力附着在武器本身。

游戏的美工在充分参考古代典籍的基础上，试图制作出一些让人们看来熟悉，但又渗透着神话的气息的风景和建筑。图象引擎是专为这款游戏开发的，据称可以在同一时间绘制上千个移动的目标——当然，实际游戏中不会有这样的恐怖情形出现，所以，在低端系统下也能流畅运行。

在史诗的最后，你将有幸参与诸神与巨人之间的终极战争。英雄们是否能避开那世界毁灭的悲剧结局呢？■

名称 Valhalla Chronicles 类型 角色扮演 / RPG
制作 Paradox 代理
上市 2002.4 版本
B

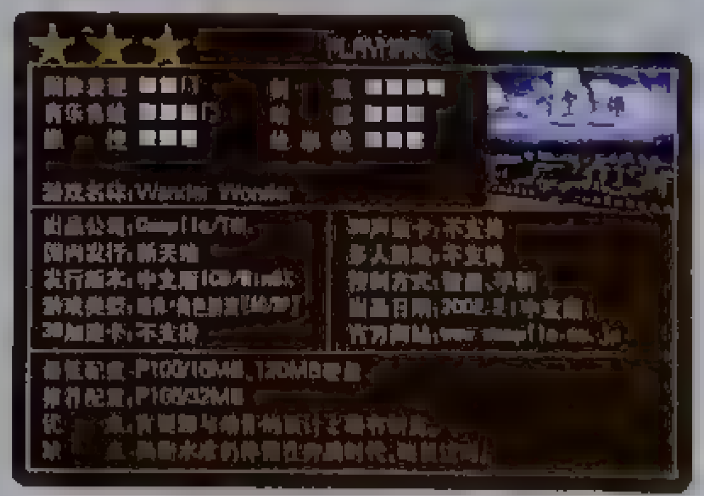
这是一款以活泼可爱的2D唯美风格为主色调的日式A·RPG，类似于我们熟悉的"永远的伊苏"，故事背景……哎呀，总之是日本人那种老的都快掉牙了的魔法大陆上少男少女的冒险，偶就不罗嗦了。讲讲游戏特色吧

一是迷宫的内容。游戏迷宫的地形相对于大部分日式RPG都简单的多，大部分难点在于古怪精灵的谜题，你要善于找到看似无关的线索之间的联系，琢磨出各种各样的道具的用武之地。此外，还有不少地方要考验你的动作游戏天赋，如跳跃奇险的地区，用最快的速度穿越复杂的通道等等。

二是游戏手柄操作。正如前所说，游戏里不少需要你上下腾挪，这时候还抱着键盘就太不灵活了，建议大家装备上游戏手柄，你会找到玩TV GAME的感觉。而且有些地方用手柄和用键盘操作难度相差很大哦！

第三是BOSS的难度设定。在一般RPG里，如果进程太快，遇上攻击力超强，HP超长的BOSS就不得不回去补无聊的练级课。但是对付《时空魔域》里的BOSS，关键在于智取而不在于硬拼。每个敌人都有特定的攻击模式，先仔细观察，掌握规律以后，甚至可以不怎么耗血就能击败它——还记得在TV GAME中靠最后一个血格击破BOSS的那种感觉吗？真是太有成就感了！

因此，《时空魔域》可以说是不怎么需要单调的练级，但是却有赖于你灵活的大脑和双手才能完成的非常特别的RPG。■



荣誉勋章 联合袭击

简明攻略

文\CoolzX、苹果熟了

游戏背景

1942-1945年　欧洲

今天,我们从历史的角度来看,第二次世界大战的种子实际上在一战结束时就已经种下。一战后签署的条约使胜利者和战败者一样不满意,此后的21年里,社会、政治、经济的变革滋养了这些种子,直到它们在波兰开始发芽。"结束所有战争的战争"的宣言刚刚过去20年后,德国独裁者阿道夫·希特勒使使这个世界陷入了另一场共有5千万人丧生的战争中。

在日本偷袭珍珠港之前,美国并没有积极地开展对欧洲战场的支援,它的军队力量远远小于这个任务的需求量,在欧洲几乎没有美国的军队,并且根本不存在用来运输大规模远征部队的航运。但在珍珠港事件爆发后,美国决心全力投入战争。不久,丘吉尔在雅尔塔会议上与罗斯福碰面,制定了"首先打击德国"的战略,美军开始参加盟军在北非,西西里和意大利的联合行动。

1942年8月,英国和加拿大联合在法国Dieppe港对德军发动了反击,但在那次行动中6000名盟军突击部队伤亡过半。所有这一切都表明,只有一次经过充分准备,同时具有相当规模的反击行动才能使盟军在大陆上占据一块坚实的立足地。1943年5月华盛顿会议上,盟军首脑将进攻法国的日期暂定为1944年5月1日,在这一年中他们将为此次重大行动集结相当的兵力和补给物资。而与此同时盟军策划的一系列突袭行动也在秘密进行中。

游戏主角:麦克·宝维中尉(Mike Powell)
出生日期:1916年5月5日
出生地点:威斯康星州赖斯莱克
教育背景:西点军校-军史、语言
通晓语言:英文、法文、德文

武器介绍:

游戏中提供了十几种不同类型的武器装备,需要注意的是和以往游戏不同,同一类型的不同武器间弹药是通用,可用数字键按分类切换对应武器。

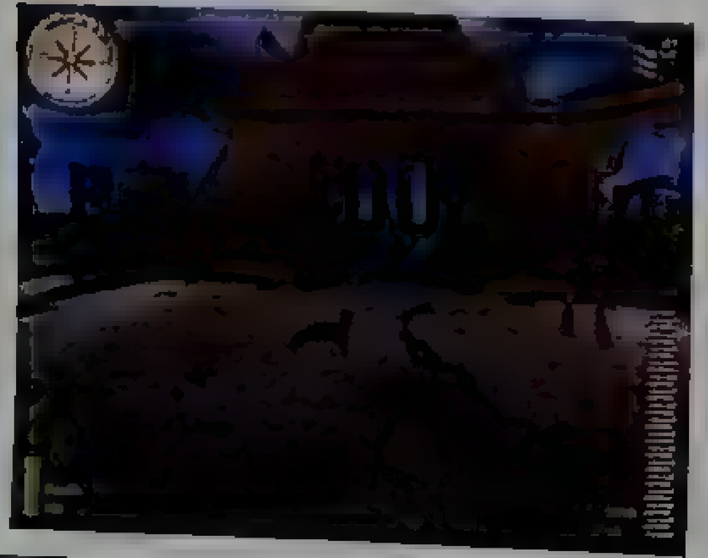
Colt45	柯尔特式自动手枪	装弹数 7发
Walther P38	半自动手枪	装弹数 8发
HI Standard Silenced	无声手枪	装弹数 6发
M1 Garand	自动步枪	装弹数 8发(可以连续发射,中途不可补充弹药)
Springfield 03 sniper	狙击步枪	装弹数 5发
Mauser kar98k	毛瑟枪	装弹数 5发(射击后装弹速度很慢 小心使用)
Thompson	汤普生冲锋枪	装弹数 30发
MP40	冲锋枪	装弹数 32发(中长距离杀伤性武器,火力强大)
BAR	重机枪	装弹数 20发(火力强大令人生畏的近距离杀伤武器)
STG44	德军超级重机枪	装弹数 30发(火力和BAR相当,精度更好一些)
Bazooka	反坦克火箭筒	
Panzerschreck	"坦克杀手"火箭筒	

第一关:小试牛刀
MISSION 1: LIGHTING THE TORCH

我们已经成功地渗入到海岸线,真正的行动还开始了。你们将乘坐俘获的德国运输车到达名为Arzow的村子,那里也是我们的间谍最后一次发回消息的地点。迅速的控制那里、不能放走任何人,防止走漏消息。你将作为突击队乘坐第一辆卡车。

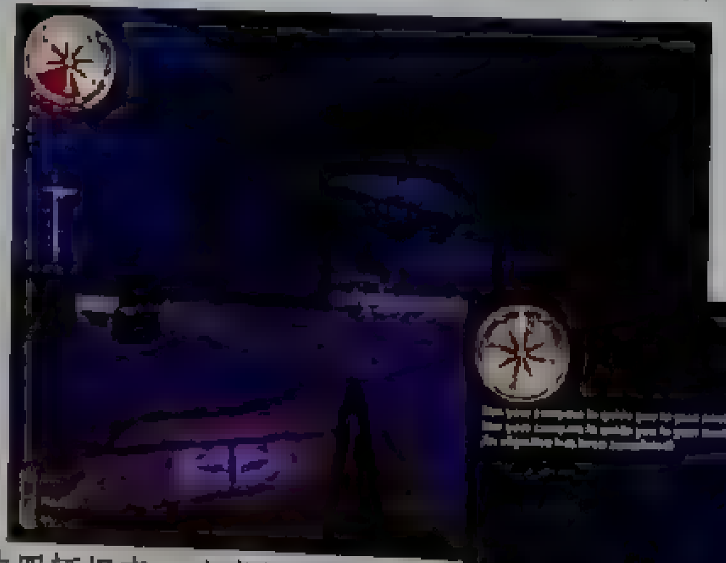
据我们掌握的信息,德军在这里驻扎的兵力并不多,但还是小心为好,不必要的冒险是毫无意义的。Richwards将负责这次行动,随时注意他的命令。你作为他的助手,将负责掩护他完成这次突击行动。

另外需要注意的是:你使用的步枪(M1)填充子弹的方式特别,所以你需要用完所有的子弹以后再换弹夹。



任务一:消灭敌人后,开门,控制MG42,消灭所有敌人。很简单的街头巷战,从车上下来后和兄弟们一起冲上去,干掉所有敌人过关。第一关主要为了演示游戏引擎和为以后大规模遭遇战做准备。

任务二:找到并且救出英国空军飞行员,保护他的安全,在敌人的弹药库中偷取炸弹,炸开大门,摧毁Flak88火炮。炸掉火炮,救出同伴。这关也没什么难度,主要注意城门上面的那个探照灯就行了,那里的机枪火力很强。

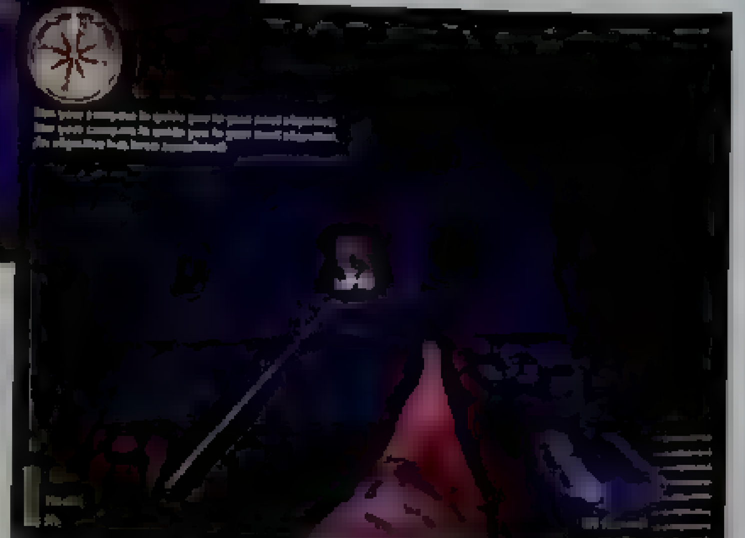


任务三:破坏仓库里面的三辆卡车(在卡车发动机处按〖E〗就可以了),并炸掉停放在各处的四辆坦克,注意坦克爆炸后会出现大约十几个敌人,需小心应付,干掉后,上旁边的吉普车过关。

任务四:乘坐吉普车去机场,路上会有很多敌人拦截,不过这是一次爽朗的射击体验,因为我们在车上装备了MG42型重机枪,而且是无限弹药的……慢慢享受吧。

任务五:一路杀将到了机场,居然还有很多喽罗挡路……看到飞机后不要客气,尽管让德国人领教一下MG42的威力好了(此关小心天上俯冲的飞机)。

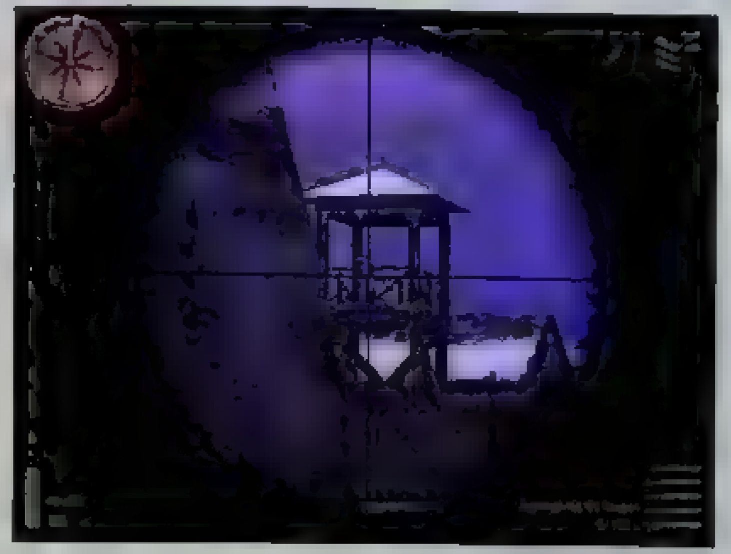
任务六:出来后消灭能看到的敌人,取得全部装备之后打开左侧的门,破坏所有通讯装备。接下来就要冲破险阻到达最外面的灯塔,上去后用灯塔发出信号,搞定闻风而至的敌人后,下楼与开车来接应的Major Grillo汇合。



第二关:摧毁U-529
MISSION 2: SCUTTLING THE U-529

据一份绝密情报,德国海军目前正研制一种高精度雷达,以重新赢得对大西洋海域的控制。此设备的内部代号是NAXOS,如果研制成功的话,德军的潜水艇就能轻易地躲避我方雷达的监视。

任务七:你这次的目的地是Trondheim——德军的秘密研究基地。Major Grillo已成功地打入敌人内部,他会设法帮助你进入基地。接近基地,等待Major Grillo给你信号。此时用狙击枪干掉守卫,掩护他打开大门。进入基地,同Major Grillo一起潜入研究中心,取得所有该项研究的相关资料(机密文件共有四份),然后准备混入内部潜艇基地。

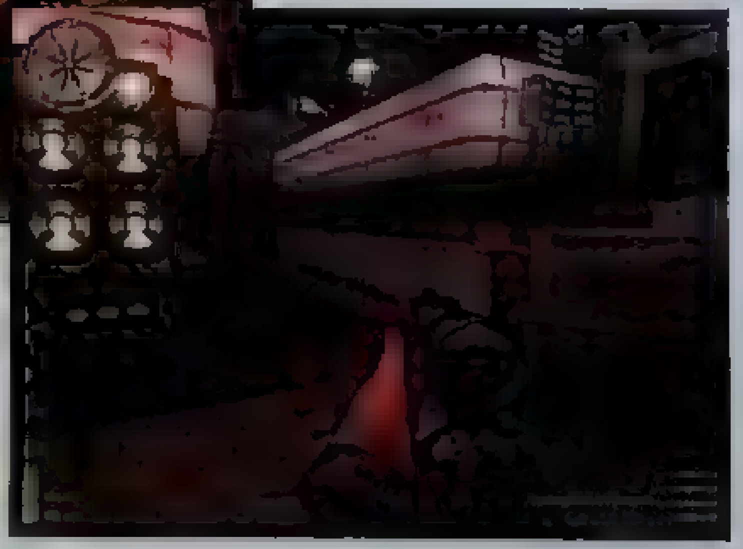


任务八:本关是标准的间谍行动。出来后注意隐藏自己的武器(按〖Q〗键),首先在第一个房间中换上德国军装,拿到有效证件,当有敌人盘问你的时候按〖7〗,出示证件给他看。随后在二楼的一个房间里面你可以看到3个科学家,用无声手枪干掉他们后毁坏雷达样品。最后就要潜入U-529潜艇了,这里需要注意,进入潜艇前一定要先在左面二楼打死一个长官,取得第二级的证件后方可骗过警卫上船。(注意不要让警报拉响,不然敌人层出不穷)

任务九:进入U-592潜艇,此关任务是安放炸弹后逃离潜艇,炸弹需要分别安放在首尾两侧,这里需要注意一下时间,如果迟疑了的话,估计没命逃出船舱。安放炸弹后,逃离船舱,消灭视线内所有敌人,过关。

任务十:一路冲杀过去,进入最后一个路口。消灭所有敌人后进入右侧通道。

任务十一:本关的任务是逃离你所在的基地。前面一路简简单单,需要注意的是最后的广场,这里敌人众多,不要恋战,在战友的掩护下冲上对面的火车。



第三关:雷霆行动
MISSION 3: OPERATION OVERLORD

奥马哈海滩 - 法国,诺曼底 - 1944年6月6日

全体盟军将士们,你们将重现伟大的十字军东征,向着我们所为之努力的方向前进!全世界人民注视着你们,爱好和平、渴望自由的人们在为你们祈祷,祝福。勇敢的战士们,让我们同盟军一起并肩战斗,你们必将彻底粉碎德国纳粹分子,把欧洲受压迫的人们解救出来,还我们一个安全、自由的家园。

你的任务有相当的难度,敌人受过良好的训练,装备精良,而且必将顽抗到底。但现在已经是1944年了,联合国军已经在各个方面给纳粹以沉重的打击,我们的空军成功地摧毁了敌军大量的空中力量以及地面部队,后方为我们输送了充足的武器、军需品,优势已经在我们这边了,让热爱自由的人们一起来迎接胜利!

我对你们的勇气、忠诚、战斗力都充满信心,我们将期待你们全面胜利的那一刻。

祝你们好运!让我们祈求上帝为这项伟大、光荣的使命祝福!

任务十二:抢摊登陆。

本关便是影片《拯救大兵瑞恩》开场时候的场景,这里你将深刻地领会到战争的残酷……

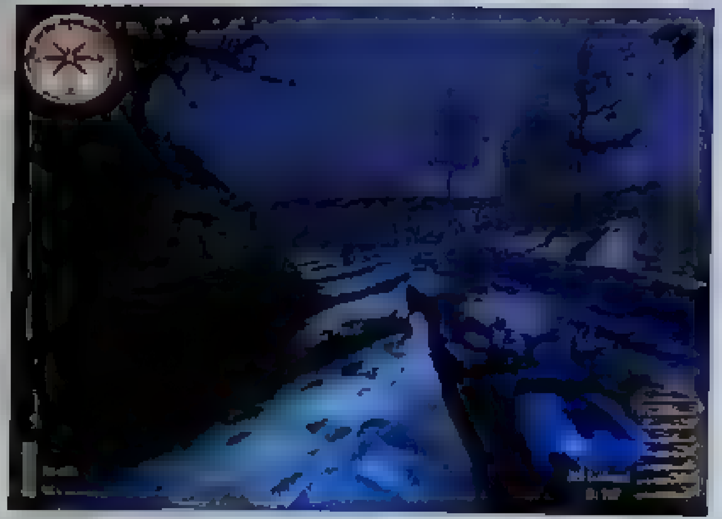
从登陆艇上下来后,冒着枪林弹雨冲锋。事实上只要你移动,敌人的机枪就会瞄准你,利用附近的掩体(铁栅栏),步步为营向前推进(途中可以找军医帮你治疗),最终冲到滩头阵地前。为了继续前进,你需要在附近找到爆破筒,可以利用旁边的弹坑隐蔽。拿到爆破筒后快速返回滩头阵地交给工兵,炸开铁丝网后迅速冲到碉堡下。在战友的掩护下冲过雷区,利用弹坑隐蔽。另外在雷区第一个弹坑中有把狙击步枪,用它消灭高处的机枪手,逐步向前推进,最终冲入战壕。

任务十三:清剿所有敌人,消灭碉堡中所有的守军,最终完成登陆任务。

任务十四:首先搜索房间,消灭敌人后在二楼和同伴汇合。随后迅速抢占有利位置,消灭从房后返扑的敌人。消灭了房后的敌人,再到正门前,利用那里的MG42机枪消灭正面的敌人。离开房屋,路上发现敌人在路口处部属了Flak88火炮。此时接到新任务:需要找到一个通讯电台以便请求空军火力支援。在旁边的岔道上消灭敌人小队,在死去战友身上找到无线电通话机,返回Flak88火炮处,呼叫空军火力支援摧毁火炮(按〖7〗使用望远镜后,点击鼠标左键呼叫空军支援)。新任务:摧毁敌人防空武器以使空中部队能够安全返航,这里找到敌人防空炮后用炸弹炸掉,之后沿路会遇到第二座Flsk88炮台,再次呼叫空军支援,最后进入右侧战壕。过关。

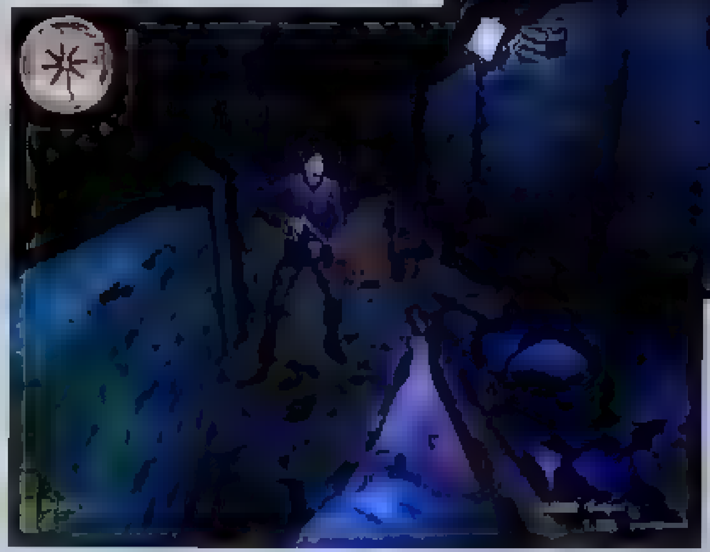
任务十五:找到并摧毁Nelelwerfers(榴弹炮)总共4门,遇到坦克就用火箭筒对付,注意榴弹炮阵地上敌人众多,利用狙击枪消灭所有的敌机枪手,小心炮兵阵地前的雷区。

第四关：深入敌后
MISSION 4: BEHIND ENEMY LINES



这次你必须独自完成这项任务。作为战略服役事务部的士兵，你必须习惯于在敌人的势力范围内完全靠自己的力量行动。这次行动的目标是 Ebremont 大街的安全所，该地区位于敌后。到达目的地后，你会从地方抵抗组织的联系人那儿得到更多关于这次行动的细节，她的名字是 Manon Batiste。

另外，今天我们又收到了一条不好的消息，我们的一架 G3 型飞机在那个地区坠毁，机上有一名盟军指挥官和一名驾驶员。如果他们落到敌人手中，德军将会从中获得重要情报。希望你可以在路上营救他们，并带他们去安全所。

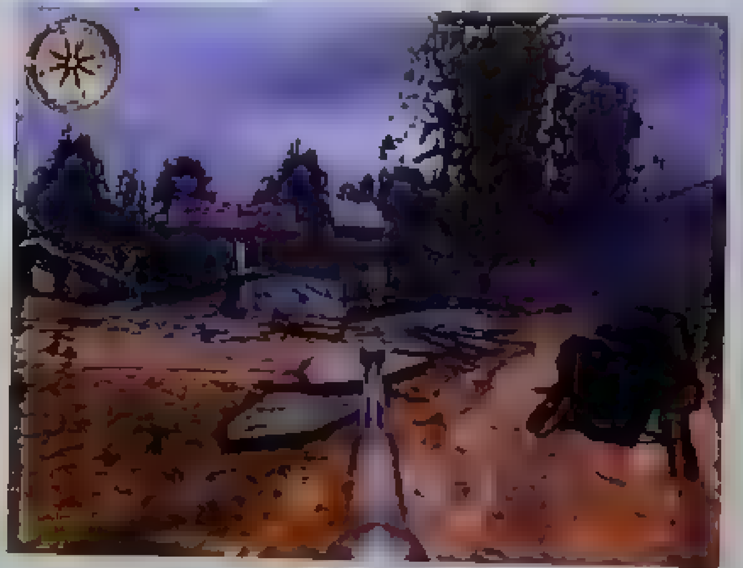


任务十六：找到被击落的 G3 驾驶员。出来后立即像左侧走，消灭所有敌人，解救驾驶员，之后带着他逃到法国游击队基地（一路杀至教堂处，进入教堂，按动圣坛下的红色按钮，打开秘道，进入游击队秘密基地）。

任务十七 来到敌人存放坦克的基地，炸毁三辆虎式坦克。从另外一端沿着铁路到第一个交叉口处拉动路口机关，再沿路找到车站，用炸弹炸掉那里有标识的铁路。控制防卫高塔并关闭通道，返回停在一边接应的卡车上，过关。

任务十八：乘车来到敌人基地，需要渗透敌人的防线进入。随后的任务：发送假消息，偷取敌人货单，偷取敌人作战指挥图纸，炸毁新型虎式坦克。主要任务都在那三栋德军建筑中完成，次序并没有要求。本关敌人人数很多，尤其是当炸掉了新型虎式坦克后，敌人会成批出现，此时不要恋战，直接撤退到一边的路上，快速冲到终点与卡车边的 Manon 汇合，过关。

第五关：坦克天下——狙击手的末日
MISSION 5: DAY OF THE TIGER

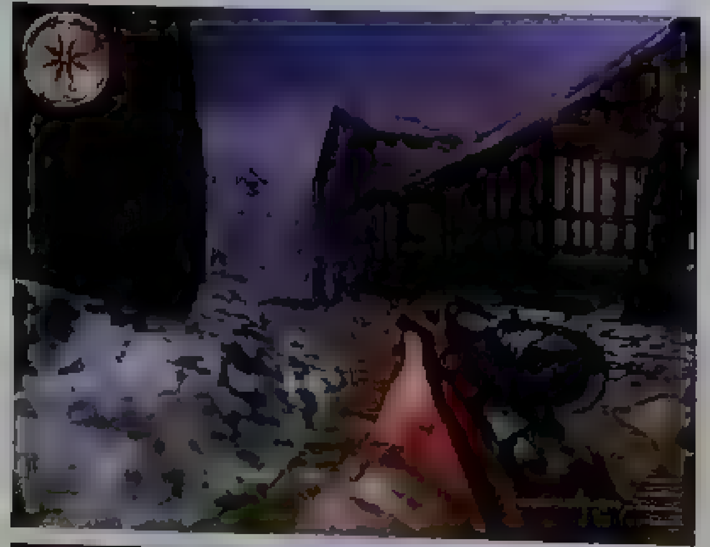


据最新报告，一辆敌军的新型虎式坦克正在距 Brest 十英里的一个小镇上进行维修和保养。第六部队的坦克兵留下来等待命令，将与你在小镇会合，但目前我们并不知道他们的确切位置。另外从那个地区经过的第二十六师的士兵报告说，在那里发现德军狙击手活动频繁，他们也将隐蔽在一个安全的地方等待与你会合。

接下来的任务较困难，德军将“虎王”式坦克存放在小镇的礼堂附近，位置易守难攻，防卫森严。占领礼堂，让坦克兵安全地控制坦克。

这个小镇已经连续一周遭到轰炸，因此地形对狙击手十分有利，你很可能被隐藏于暗处的狙击手击中。因此行动要格外小心。

祝你好运，陆军中尉。



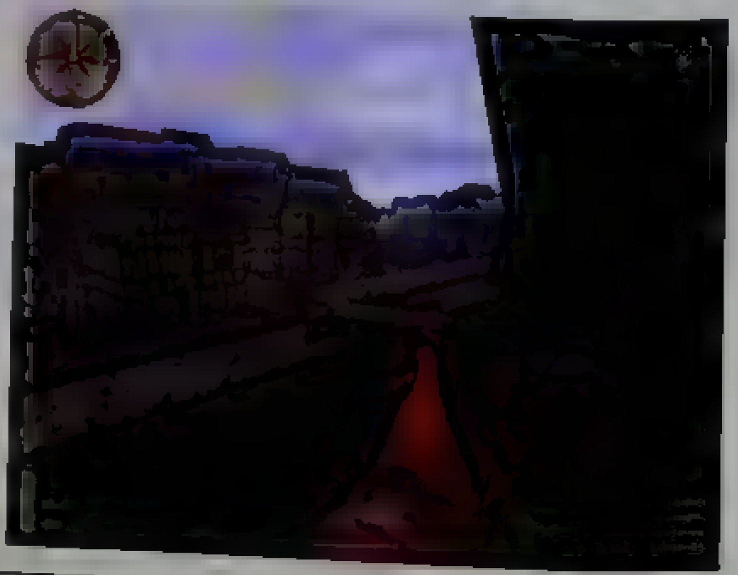
任务十九：寻找 Bazooka 小队并打开小镇大门。此关需要注意敌人的狙击手，他们的位置极其隐蔽，如果贸然行动损失很大。事实上，Bazooka 小队已经牺牲了，我们只要在建筑物中拿到他们的火箭筒就可以，下来后小镇的大门会被敌人打开，此处只是一场小战役。

任务二十：找到坦克驾驶员，消灭 Panzer 式坦克，并保护坦克驾驶员到达 infiltrate，最后偷取虎王型坦克。在本关开始位置的左侧找到坦克驾驶员，然后用上关所拿到的 Bazooka 小队的火箭筒摧毁 Panzer 式坦克。之后需要小心前行，注意狙击手。到达礼堂，那里的敌人很多，注意保护坦克驾驶员，他们只能有一人牺牲，否则任务会失败（随军医生会帮你治疗，注意保护他）。消灭所有敌人后，在礼堂后门处会找到虎王型坦克。

任务二十一：驾驶虎王型坦克安全撤退。此关基本没有难度，依靠坦克炮你就可以随意虐待敌人了。注意尽快消灭掉拿火箭筒的士兵、炮塔和敌军坦克。

任务二十二：驾驶虎王型坦克安全撤离。此关延续上关，但难度有所增加，敌人也出动了主战坦克。注意炮弹的填装速度，抓好时间差消灭敌人的坦克，当同时出现两辆敌装甲时需要特别小心。

任务二十三：找到制高点防止敌人步兵炸桥，随后呼叫空中支援，消灭对面的重型武器和坦克。本关需要抓紧时间找到制高点，在那里用狙击步枪消灭桥上跑步去引爆炸药的步兵，当坦克炸掉了炮台及引爆器后，你需要开始呼叫空中支援消灭对岸的坦克，如果我方坦克被摧毁则任务失败。当你呼叫支援的同时注意对付冲上楼的敌人。



第六关：重返狼巢
MISSION 6: THE RETURN TO SCHMERZEN

空军总部报告：几架侦察机在 Schmerzen 以北 20 英里的地方接连失踪。该处地形以森林为主，覆盖着积雪，那里并不是什么战略要地，所以从未引起过重视。我们希望你在去 Schmerzen 集合以前，先尽快赶到出事地点调查事故原因。很明显德军在那里的某些地方布置了大量的防空武器。

这次的任务将利用空降方式完成。虽然降落伞在森林中着陆比较危险，但这是最快的插入方式。一旦降落，要小心敌人的狙击手，这次也为你配备了 Springfield 狙击步枪。据分析我们的飞机有可能被隐藏在树丛中的 20mm 口径高射炮击中。找到并摧毁所有的防空武器，同时密切注意任何异常情况，保持高度警惕，善用雷达辅助完成任务。

任务二十四：寻找并摧毁 20mm Flak 火炮 2 门，沿路找到山谷。因为此关场景是雪地，同时又是夜晚行动，能见度较差，所以此关一定要谨慎行事。注意借助左上角的雷达，辨别方向和位置。

任务二十五：寻找并摧毁 20mm Flask 火炮 1 门，从山谷找到去村子的路。本关与上一关类似，但 20mm 火炮的位置比较难找一些，其实只要找到敌人一个碉堡后，沿着天上的电线就能找到那个火炮的位置。炸掉后，沿着山谷走就会到达村庄了。

任务二十六：潜入敌人基地（找到伪装）偷取敌人 STG44 的设计图纸，随后摧毁武器工厂和敌人的储备。进入基地地下室后可以找到军官证和敌人军服，注意隐蔽武器，再下一层后可以找到第二级军官证，在有科学家的房间偷取 STG44 设计图纸，旁边不远处的房间里就是敌人的武器储备库，在那里安放炸弹，并迅速离开。撤离的时候会遭遇大量敌人，此处要小心应付。

任务二十七：摧毁敌人电台（共六个）后，从小镇东北方角楼二层的窗户撤退。本关房间很多一定要善加利用，争取在房间内或者是楼上消灭视野内的所有敌人。潜入小镇内部的基地后，在营房内找到电台并安放炸药，最后两枚炸药安放在营房后面的天线处。任务完成后迅速逃到东北方的二楼上，从打开的窗户上跳下，过关。

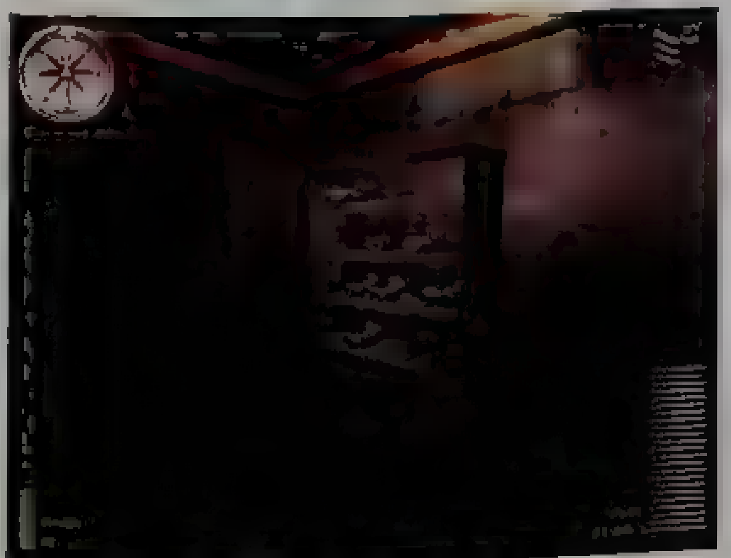
任务二十八：找到火车站，切断防御敌人的电力供应之后发送电波信号。外面的行动比较简单，沿着铁路就会找到车站，进入车站后小心敌人的塔楼。解决所有塔楼上的敌人后找到电力控制装置切断电源，在旁边的房间有无线电设备，此处敌人不少，需小心应付。

最终任务

你班里的突击队员都是盟军中的精英，然而到目前为止，他们的才能和所有的训练都被浪费在前线的冲锋和糟糕的战略上面。现在为响应英军指挥官的命令，美国陆军突击队就要出发了。让我们一起，在这最后的难关里，勇往直前。

当火车到达目的地后，迅速抢占月台，然后你的任务是冲入基地，为战友打开大门，解救所有的战俘。根据早先收集的简图和照片资料，为了彻底摧毁这里，你需要在某些设施上放置炸弹。另外，就我们目前掌握的资料显示，基地中存放有芥子毒气，也许战斗会造成毒气泄漏，所以建议你设法找到一个防毒面具。

放置炸弹并在基地彻底被摧毁之前返回火车。当这个任务完成后，大魏上校将与他正在执行的返攻计划一起永远埋葬。Powell，祝福你和你的小队。不管发生什么，我考虑把最高的荣誉和特权颁发给你。



任务二十九：全力狙击防卫塔上的敌人，保证自己队友的生命安全（最多 9 名），打开监狱的门，释放所有战俘，并且在建筑物上放置三枚 C3 炸弹，打开燃料控制开关后找到升降梯。这已经是最后一个场景了，所以敌人很多，冲进去的时候一定小心，当一层打开所有门后，敌人会有增援，应尽快安放炸弹后找到升降梯，过关。

任务三十：找到一个防毒面具，并找到通往下一层的升降梯。面具在右侧通道，取得面具后原路返回。一直走可以找到升降梯。

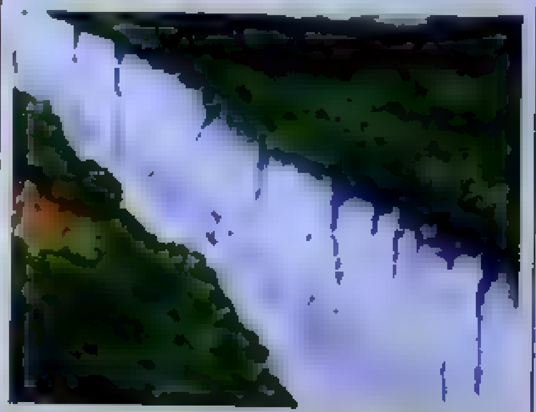
任务三十一：打开毒气控制闸门开关，炸毁中心，快速返回升降梯，逃离敌人基地。由于你配带了防毒面具，所以视线会受到一定的影响，小心应付最后的敌人。看到毒气开关后立即打开，剩余的敌人便会……放置好炸药后迅速原路逃离，你只有 30 秒……上到第二层后尽力快逃，基地已经开始爆炸，此时尽力消灭敌人。不要怕损血，因为这里药包很多，只要细心就能发现。

终于到了最后时刻，战友们正在火车中等待你胜利归来……■

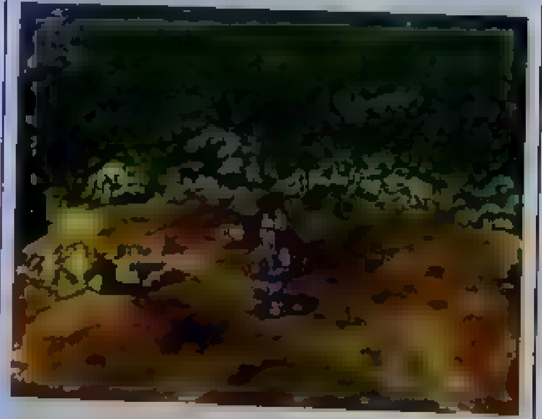
完全冒险画册

文/卜鸿儒

一万年前的“光神时代”，人们生活在光明之神古兰拉斯的保护下，幸福安康。好景不长，黑暗之神霸鲁玛来袭，想抢走古兰拉斯赋予人类的“希望之光”。为了保护人类，古兰拉斯与霸鲁玛展开了一场大战，惨烈的战斗持续了七天七夜。

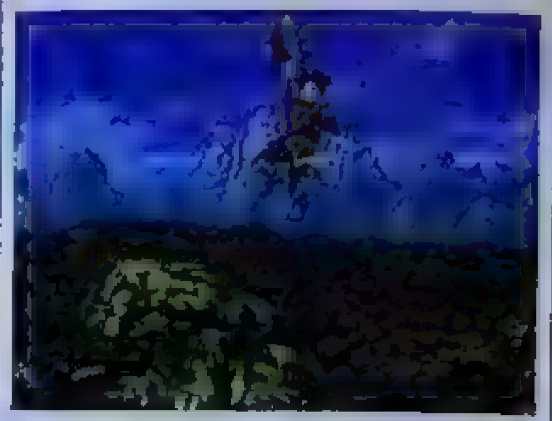


最终，古兰拉斯用神剑将霸鲁玛击败。也因为那最后的一击，大地被留下了深深的裂痕——古拉纳大峡谷。霸鲁玛被击败之后，化身成为第二月——霸鲁玛之月，在天空中注视着人类的一举一动，等待着人们心中私欲的膨胀，等待着它的复活之日……



一万年以后，由于人们的私欲横流，霸鲁玛之月的活动开始越来越强，世界上的魔物也越来越多……一日，在峡谷里，少年隆特攀在悬崖上注视着一群兽人的活动。此时，不远处传来异常的爆炸声，兽人首领派出手下去看个究竟。隆特自然不能放弃这大好时机。跳下——劈，一气呵成，兽人首领立刻成了刀下鬼。隆特找到一个蓝色的水晶球。

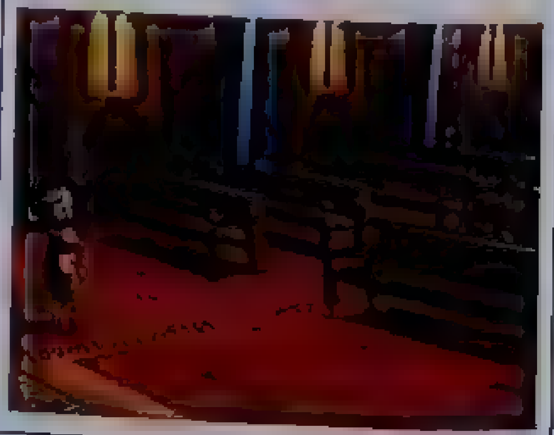
还没等他来得及高兴，那些喽罗们就已经回来了，标枪差点就将隆特扎成刺猬……一声口哨后，隆特跳下悬崖，一只大鸟抓起他，飞向远方。



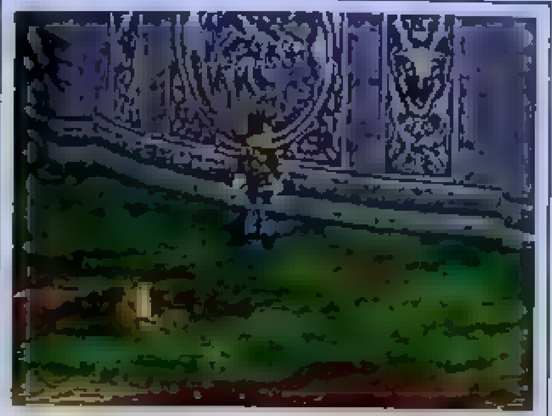
隆特终于在黄昏前赶到接头地点，将找来的水晶球交给雇主。雇主无礼的将酬金扔在地上，走了。隆特自我安慰一番后，捡起了钱袋。

正在此时，大鸟斯盖发现了前方不远处的一棵树上绑着一张纸条。原来那是嘉宝村神父的一份委托书，于是赶快前往嘉宝村。

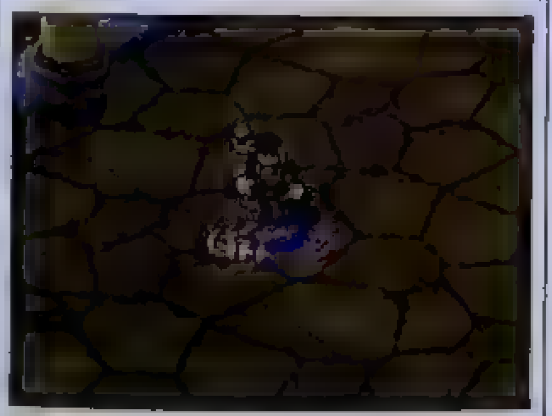
在嘉宝村口隆特见到了修女们，之后到教堂去，与爱丽娜——他以后的旅伴初次相逢。



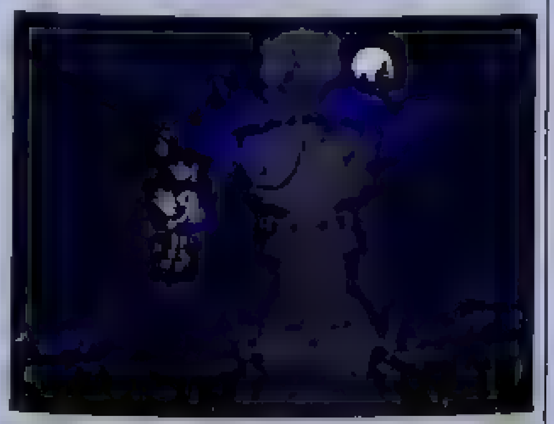
之后，神父卡里奥斯让隆特先到旅馆去，自己随后就到。在旅馆，选择等待卡里奥斯，神父一会就来，他叫隆特不惜一切代价将爱丽娜护送到附近的嘉璐美雅塔。第二天就可以上路了。



两人穿过黑之森林，来到了嘉璐美雅塔。隆特被修女们告诫 不管里面发生什么事情都不能进去。于是隆特便守候在外面，观看了嘉璐美雅塔上的壁刻。



突然塔里传来了爱丽娜的惨叫声，隆特不顾一切冲进塔。一路冲到顶层，在那里打倒了两个妖怪后，见到了奄奄一息的迪沙，她叫隆特赶快进去救助爱丽娜。

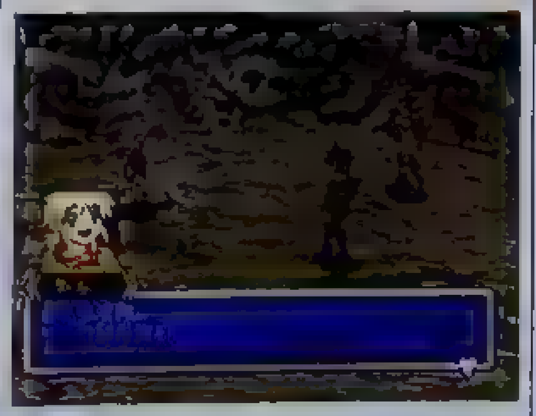


斯盖发现旁边的窗户是可以进去的，隆特跳进去救出了已被霸鲁玛之翼附身的爱丽娜，并从窗户上的索道滑了出去。等爱丽娜醒来之后，他们发现嘉璐美雅塔已完全被紫色的烟雾包围了。

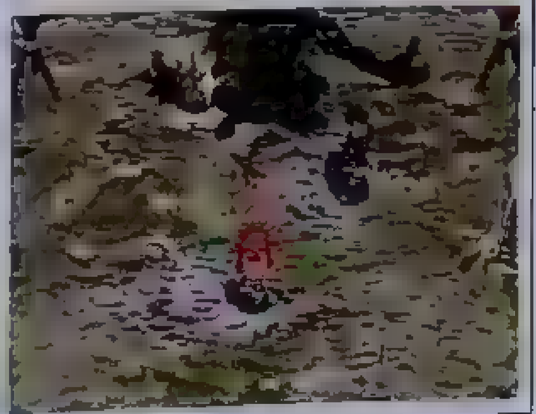
回到嘉宝村，爱丽娜向卡里奥斯神父汇报了仪式失败的情况之后，便回房休息了。没一会儿，美莉娅便出现了，她和隆特一场打斗之后撇下一句“好好练功”便消失了。隆特接受了将爱丽娜护送到圣哈姆去国的委托。

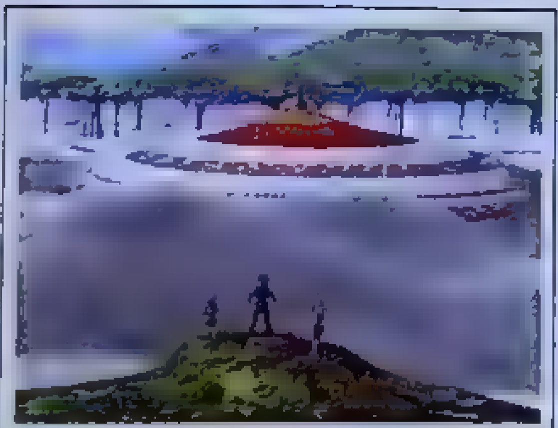
隆特和爱丽娜第二天一早便出发穿过亚诺尔山地，在山地中隆特要特别注意那种可以推的石头。到达旅馆村后，先到旅馆休息，在那里见到了隆特的好友老板。而后美莉娅入队，去解救执意到妖怪洞窟寻找母亲遗物的罗亚。

在达拉莫洞，隆特充分利用铁箱、水闸和石头前进，找到了罗亚，把他从三个鱼头怪的威胁下救了出来。

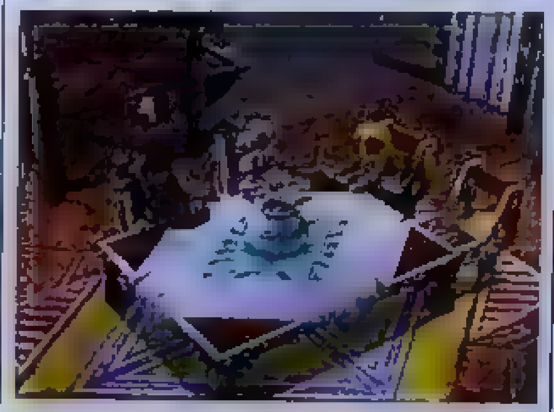


之后继续前进，在3号洞口之前记录并恢复，再进去就可以找到牛头怪了，做掉它，帮助罗亚找回母亲的遗物。返回旅馆村半路上，美莉娅竟变成了爱丽娜！

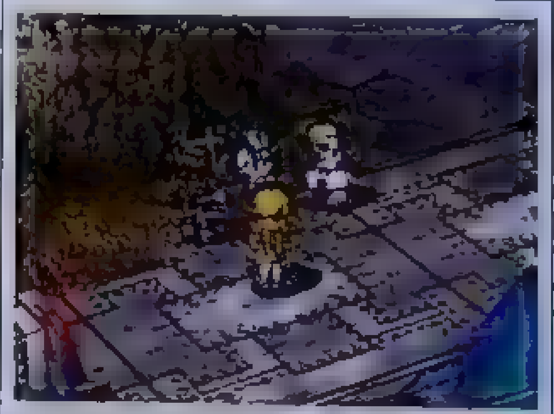




之后，一行人在贝库原野上遇到了传说中的难缠的沙虫，并见到了雄伟的古拉纳大峡谷。晚上，在宿营时，受到兽人玛热格的袭击，但是他好像并不时很难打。



隆特们到达商业都市列列古。先在那里的旅馆吃饭，知道了食物是多么的难吃。

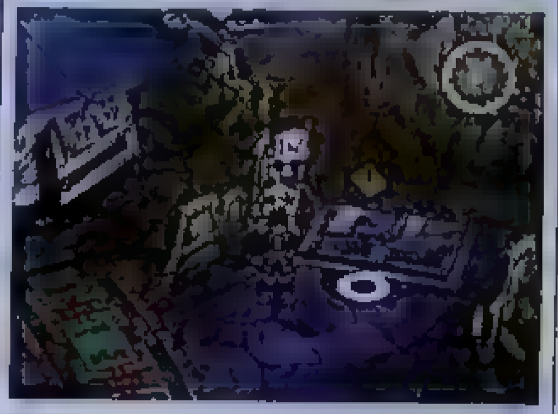


第二天一早，为了寻个究竟，在市场里找到了滑行艇技师的儿子，并跟着他到了技师家里，得到一些关于滑行艇和富商佳登的消息。

之后前往佳登府邸，发现他竟不像其他的市民那样不能吃鲜美的食物，而是在大吃特吃！交谈之后，佳登说要花10000个金币才可以乘坐滑行艇到对面去，可是那根本就是不可能。

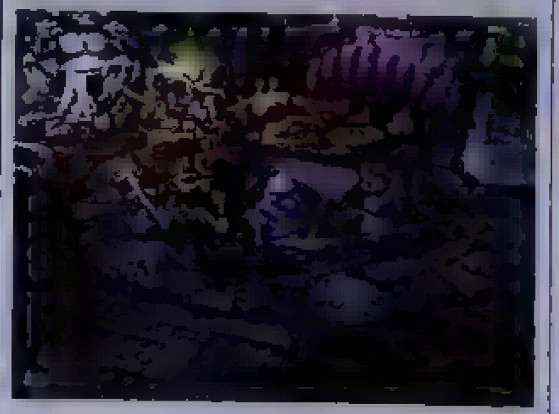
没办法，只好向当地的神父求救。在小山上的教堂中，神父向大家说明了列列古的历史，原来列列古原本是一座古兰拉斯的神殿遗迹。

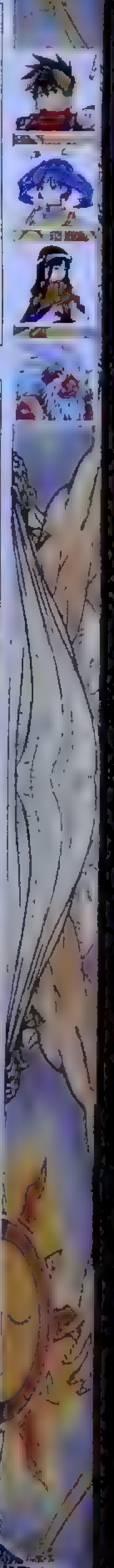
为了探寻究竟，隆特决定下到遗迹中去查看一下，出门没走几步就看到了玛热格。之后在佳登家附近找到了地下道的入口。

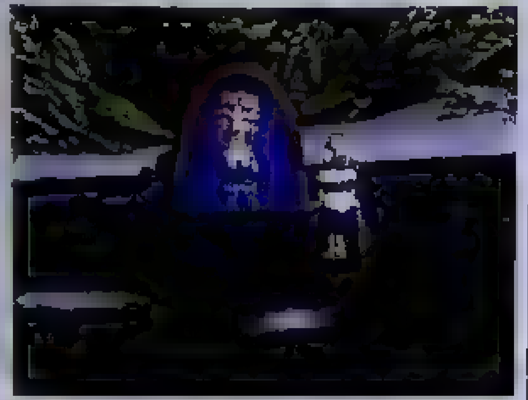


利用煤油灯保证方向，一直深入进去。在第三层洞窟，见到一个三色水晶球的祭坛，调查前面的那个大石块，打开了先前看不到的小型洞窟。在三个洞窟里面分别找到了三色水晶球，利用它们打开了通往洞窟中心的道路。

进入里面，隆特发现已经变身成为霸鲁玛之舌的佳登，做掉了它之后便会回到列列古佳登的家里。

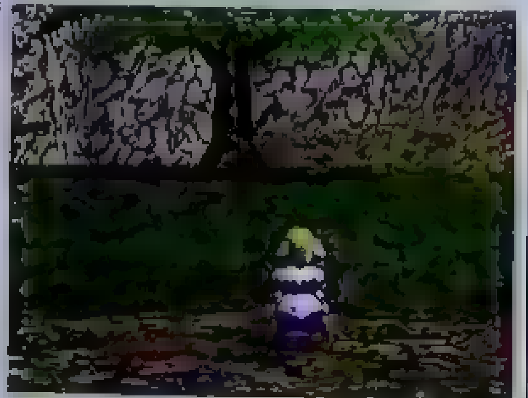






次日一早，乘滑行艇到裂谷对面。可由于霸鲁玛之月的强烈活动，滑行艇失事了，坠落在露美尔之森，而爱丽娜和美莉娅也籍由那里的一块镜子有了初次的见面。

隆特一行在露美尔之森艰难的行进着，被困在了一个大树的根里面，隆特机智的砍开了树根使大家得以自由。

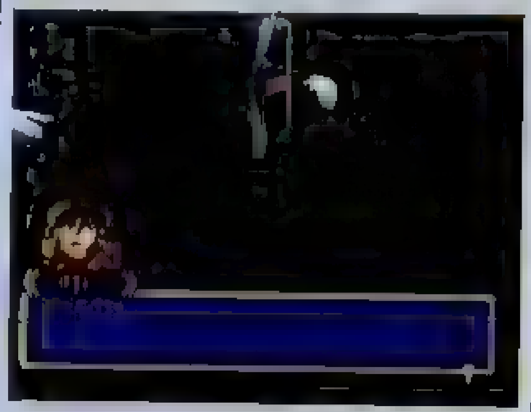


由于遇上大雾，一行意外闯进了梦之花园，并在那里见到小女孩爱拉，一番对话之后，退出了梦之花园，前往米路姆村。

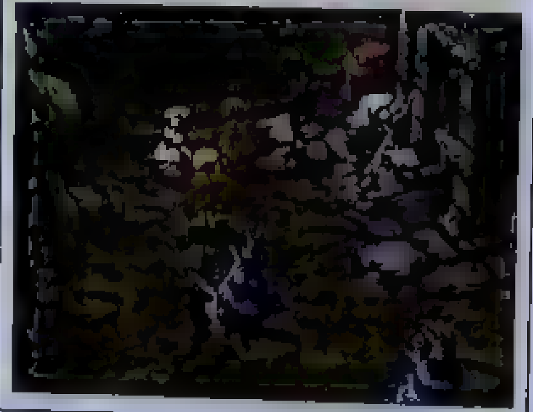
刚进村，隆特等人就被误当作是从大神殿前来救助那里村民的神官。为了稳住民心，先到旅馆住下来。在那得知村里的灾变都是由桑德拉一家引起的。

隆特自然不会放过这个线索，前往桑德拉家看个究竟。在与桑德拉和她女儿爱拉的一番对话后。突然，村子里来了可怕的人。赶到村口，发现原来是号称是"古兰拉斯的铁锤"的圣堂骑士团，他们封锁了村子，不许任何人出入。

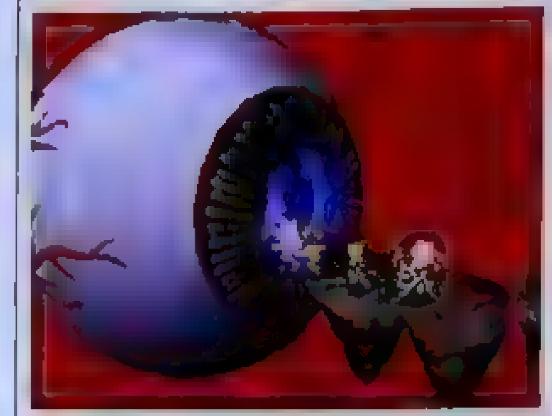
没有办法，只好在旅馆过夜。夜里，隆特梦见自己被无数的眼球盯着不放，惊醒后打开窗户，发现那并不是梦！



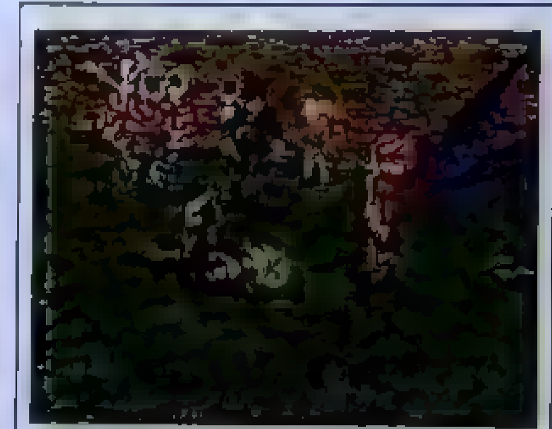
隆特在斯盖的带领下，前往奇怪的洞窟将四个奇怪的眼球打败，但觉得那并不是真正的幕后操纵者。返回村子，得到消息说斯林莉在成人馆举行大会。参加之后，隆特在桑德拉的家门口找到了爱拉。



在爱拉的带领下，从她家的小仓库前往梦之花园。之后通过一个紫色的漩涡前往爱拉的空间，假如不打败霸鲁玛之眼是不能离开的。



一路前行，利用路上的大钟召唤来一头鲸鱼。在爱拉空间的最里层，找到了已经变身成为霸鲁玛之眼的爱拉，无奈之下，见她击倒。



大家回到梦之花园，爱拉的妈妈也来到这里，向爱拉表明自己还是爱她的，母女抱在了一起。美莉娅应爱拉的要求，将她体内的霸鲁玛之眼吸收了，梦之花园也随之消失，只剩下一朵小花还坚强的生存着。美莉娅说，那就是爱拉还存在的灵魂的象征，也是她母亲桑德拉生存下去的希望和动力……

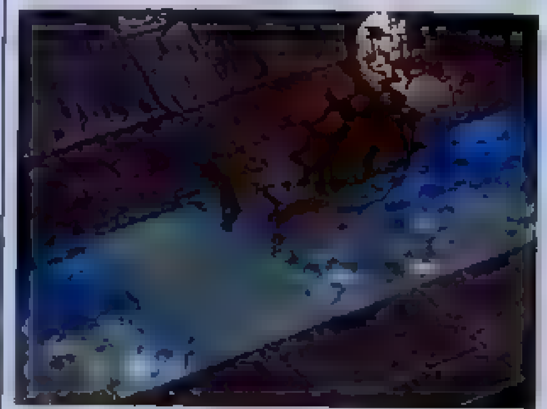
之后，冒险队伍穿过圣哈穆法山地，来到了圣哈姆法国。大家决定先住店，但在晚餐中，爱丽娜被谢拉请进了大神殿，而其他人第二天一早也受邀请前往大神殿。

第一次去，只有隆特被允许进入神殿参见谢拉。罗亚和玛热格只好前往图书馆去查看一些关于霸鲁玛的资料。随后，可以直接在大神殿里休息。半夜，美莉娅出来捣乱，隆特只好前往阳台去和她谈心。第二天一早，全体被允许参见谢拉，接受了关于寻找古兰拉斯之剑的委托，谢拉赠送司祭之书为回报。

在圣哈姆法国南的道路上有不少的装备可以找到，然后一路前往罗亚的故乡沙拉姆王国。穿过拉乌鲁丘陵，便可以到达沙拉姆。路上注意，在丘陵是要借用一艘小船才能到达对岸的，不可万事只信指南针哦！在沙拉姆，看到已经鬼迷心窍的国王正在和一个神秘的男子谈话。

第二天早晨，隆特和爱丽娜伪装成情侣前往广场的情报屋找寻关于神剑的情报。可那个老板是个同性恋，非要隆特和他扳手腕才肯说情报。一番努力之后，隆特在爱丽娜的帮助下赢了老板，可那家伙竟说他根本就不知道什么是古兰拉斯神剑！真是$%^&*@！

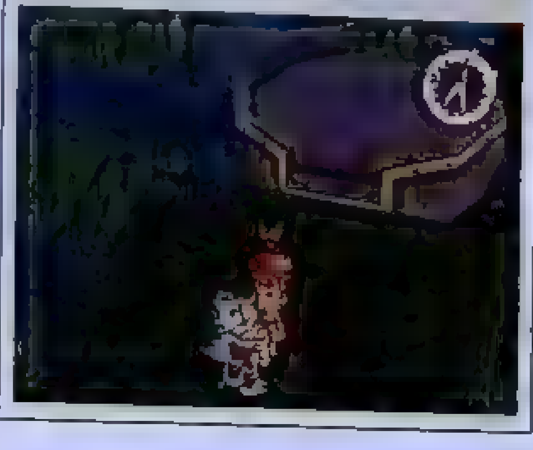
出了情报屋，爱丽娜说有点渴了，隆特便去买饮料。在情报屋的旁，选择最后一项买到椰子汁，可回去时发现在那里等待的竟然是美莉娅！在美莉娅的撒娇战术之下，隆特答应和她一起约会。



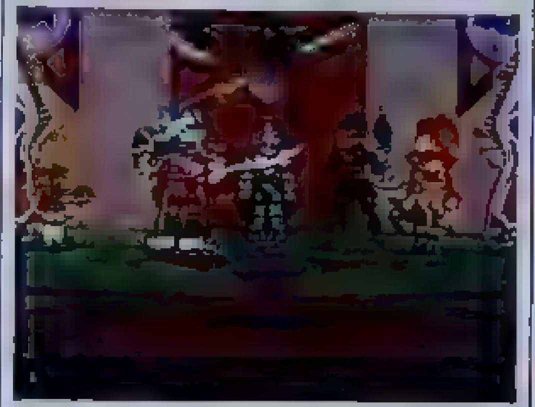
约会时，罗亚和玛热格突然跑来说城里出事了！在罗亚的带领下，大家乘船进入皇宫，并从地下通道来到皇宫地下室。在地下通道之中，要特别注意那些闸门和水车，是他们前进的关键。

找到了沙拉姆王国的封魔屋部后，封魔师说国王现在正在顶层的事务室准备打开黑暗之门。罗亚为了阻止父王作出蠢事，赶往顶层。可是国王执迷不悟，只一味的想让黑暗之民光复。罗亚向隆特说明了黑暗之民的真正含义，原来他们就是霸鲁玛的拥护者！他们的国旗就是霸鲁玛的标志！

突然一阵震动，罗亚说是封魔屋部可能出事了。赶快前往，发现封魔师已倒在血泊中，而黑暗之门也已打开！进入黑暗之门后，发现里面是一个地下工厂，经过无数的管道后，找到了前往中心控制室的升降机。



在中心控制室，找到霸鲁玛之爪化身的迪露。击败她后，前往国王事务室看个究竟，发现米菲斯竟然在那里！国王惨遭米菲斯的杀害……



虽说米菲斯是隆特的哥哥，可此时却不得不白刃相见。这里不可能将米菲斯打败，所以不必太费力。在迪露的帮助之下，大家赶走了米菲斯。次日，罗亚举行盛大的登基典礼，隆特升起了真正的沙拉姆国旗。之后，罗亚说自己必须留下来治理国家，而迪露则会随后入队。

在码头，找到了50\50号，在船长的帮助下出海。由于风力不够，当天还不能穿过大峡谷，半路就在西西里岛安营扎寨。

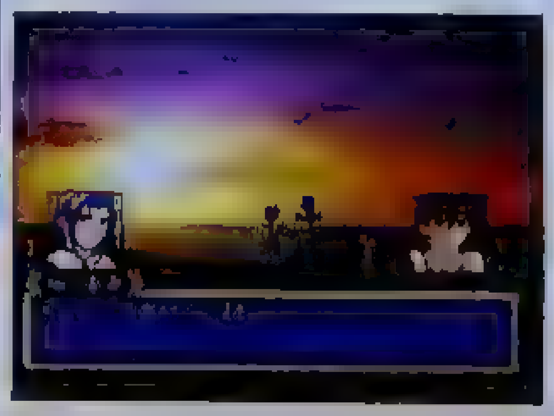
隆特一觉醒来，发现爱丽娜不在营地，于是便出去寻找。原来她在海边静静地看海。一番交心之谈之后，俩人回到营地。可那夜却又遭到了一群蝎子的攻击。天亮之后，发现因为涨潮，原先来的路已经不能走了，于是只好绕路倒海角礁崖返回50\50号。

回到50\50号之后，船长说风速刚好可以越过古拉纳大峡谷，一番心惊肉跳的飞行之后，穿越过了大峡谷，没一会儿就到达隆特的故乡——剑士之岛了。

可隆特似乎并不受村民的欢迎，还发现自己家竟然已被封了起来。那夜，在旅馆，斯盖告诉了爱丽娜有关隆特的故事……一切都是三年前的那次事件

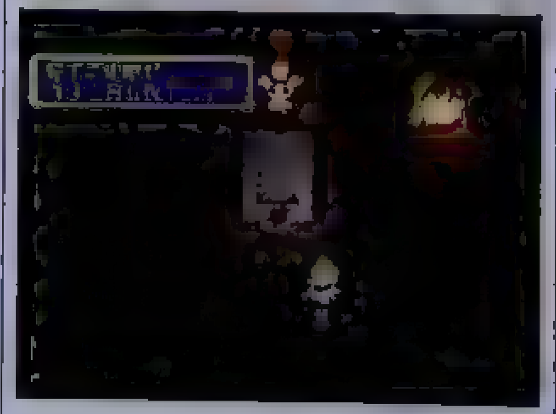
次日一早，为了找已经身在剑士之岛的米菲斯作个了断，隆特一行向北走，前往古雷谷山。在那里的神社广场上，找到一个霸鲁玛的封印，在准备回村子时，米菲斯跳了出来，说是在记忆高地等隆特。隆特追上去，终于在记忆高地找到他。

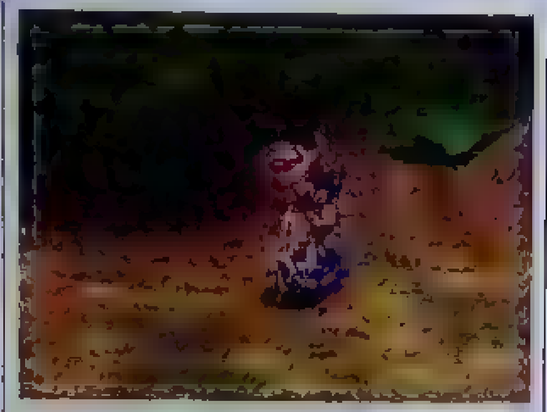
米菲斯复原了，他还是隆特慈祥的哥哥，兄弟俩人抱在一起。可是隆特却也不小心被米菲斯体内的霸鲁玛之角附身，并险些将爱丽娜劈死。



之后，隆特昏迷了。在美莉娅和爱丽娜的共同努力下，他最终战胜了霸鲁玛之角，并借助美莉娅的力量封印了它。

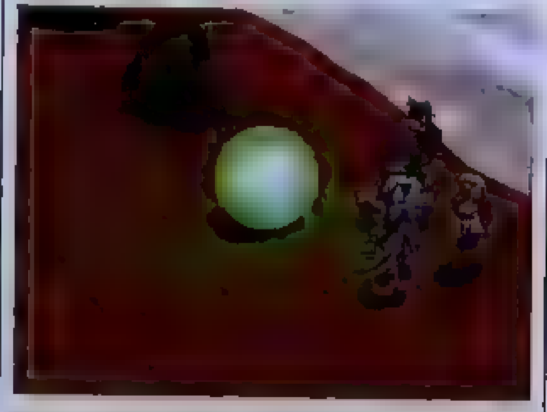
隆特醒来后，大家上路，用等待在港口的50\50号前往东面大陆的尽头。靠岸后，玛热格说自己的家乡就在北面不远，邀请大家去看看。借助高斯森林中那些巨大的花草一路前进，到了玛热格的家乡——拉拉村，并参加了当晚兽人举办的晚会。晚会前，隆特被要求接受考验。在考验之屋的下面是一个地洞，在里面有一块石碑和一只巨大的卡罗。这里需要完成一个小游戏——取波夫之果实给卡罗吃，取得一定数量之后，卡罗便会为隆特打开前方的大门。



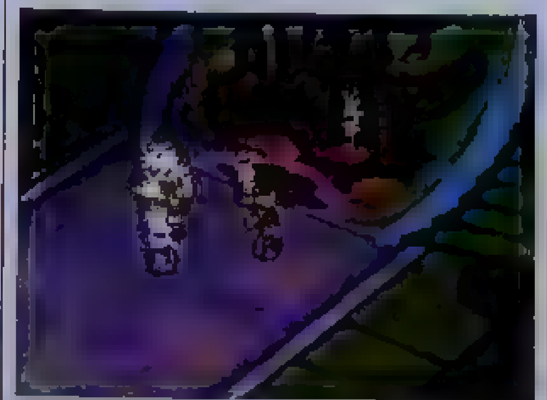


从考验之屋出来后，在兽人的晚会上，爱丽娜为大家唱了光之歌，然后又与隆特一起在拉拉村的神泉谈心。不料半路美莉娅跑出来强吻了隆特……

第二天，启程前往古拉那大峡谷的尽头。在大峡谷的边缘，看到了传说中的紫云之塔。

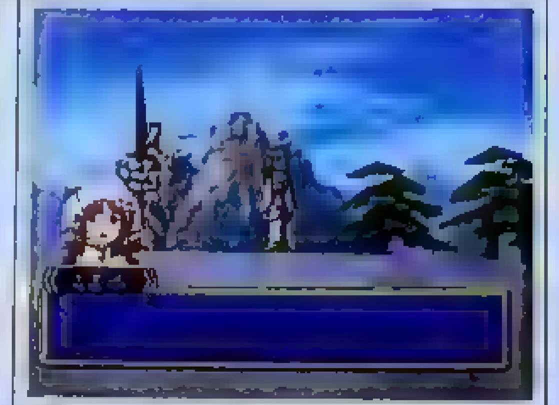


一路向下攀爬，到达峡谷底部，看到云之壁。无奈云之壁有极强的防护能力，不能穿过。幸好，迪露看到她古时候姐妹们的尸体，并借助她们体内芯片数据的指引找到了黑之暗。



在黑之暗中，遇到了老对手牛头怪，还有两条隐藏的巨蛇。做掉它们后，就可以打开两个开关，进入中心控制室。在这里，发现有一个与迪露一模一样的战士！

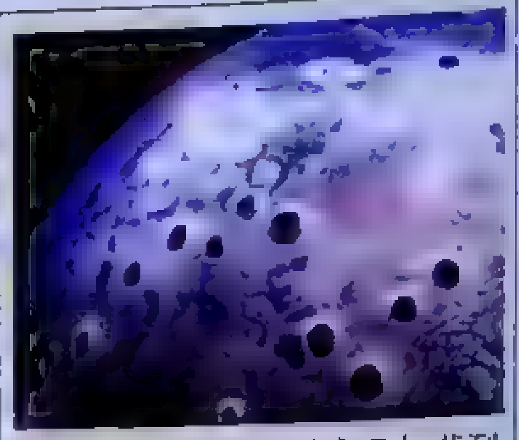
关掉云之壁的开关，来到古兰拉斯神剑旁。可斯林莉却跑了出来，用自己的血使霸鲁玛之体复活了！隆特等人进入霸鲁玛之体，先从触手进入静脉，找到中枢，然后在那里让血管倒转，再从动脉出去，经由触手找到已经和霸鲁玛之体和为一体的圣堂骑士，干掉他！



接下来，乘坐古兰拉斯神剑返回圣哈姆法国。此时，黑暗之日来临，神剑降落在圣哈姆法国郊外的牧场上。一下神剑，就听到了村民们的呼救。没走多远，看到圣堂骑士像疯了一样砍杀无辜。干掉那些疯子后，发现原来他们并非人类。

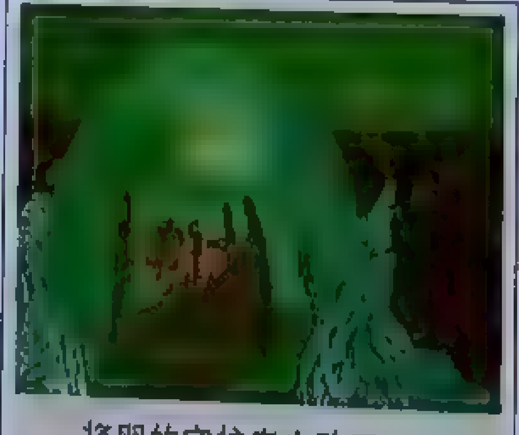
在大神殿中，再次见到了斯林莉，她已经全疯了，将自己体内的霸鲁玛之心释放出来，说是要报答谢拉的恩情。还等什么？赶快让她去见上帝吧！

击败霸鲁玛之心后，爱丽娜竟不借助美莉娅的力量就将霸鲁玛之心吸收了，还说是那就是她的使命！说完就一个人跑掉了。

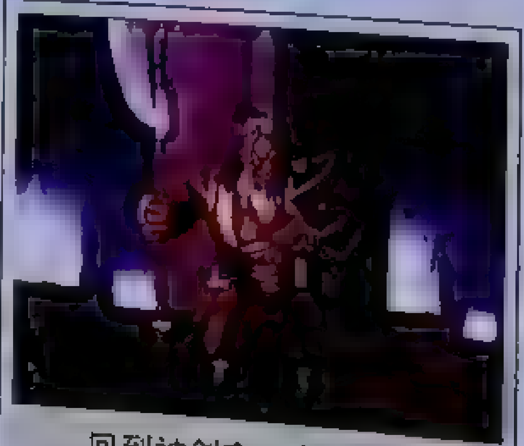


在谢拉皇座背后的房间内，找到了爱丽娜和谢拉。谢拉将古兰拉斯已死和魔神大战的真相告诉了大家，说自己的目的就是让力量强大的霸鲁玛复活！说完，借用纹章的力量带着爱丽娜飞向了霸鲁玛之月。

隆特赶快返回古兰拉斯神剑，用神剑的力量到达霸鲁玛之月。在霸鲁玛的子宫内，找到谢拉和爱丽娜。为了救出爱丽娜，隆特敲打子宫外层的保护层，不料将卵的守护者"请"了出来！



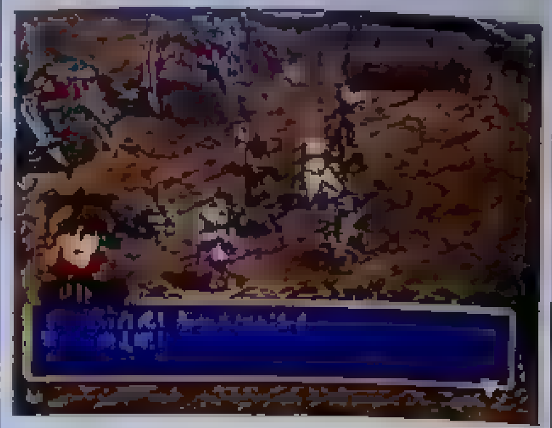
将卵的守护者击败后，邪恶的谢拉强行将爱丽娜体内的美莉娅召唤出来，让霸鲁玛的子宫将美莉娅吞噬掉。美莉娅使用自己仅有的一点力量将隆特和其他队友救出，自己却被吞噬。



回到神剑旁，由于能量不足，不能起飞。玛热格身受重创，决定留下断后。在他的一声大吼之下，古兰拉斯神剑启动了，可是我们的狮王也陨落了……

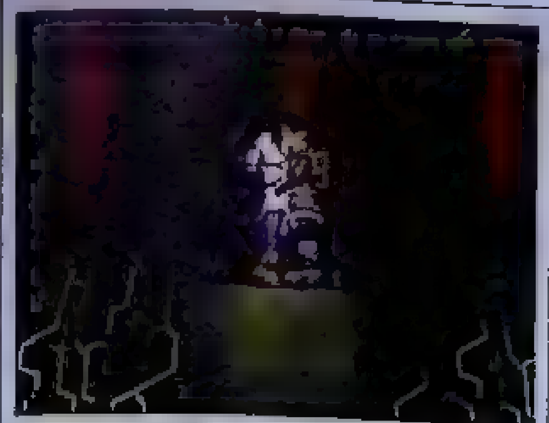
神剑因能量不足，坠落在沙拉姆王国郊外。魔物也都来到了地面。

隆特帮罗亚解决掉街道上的魔物之后，罗亚重新入队。



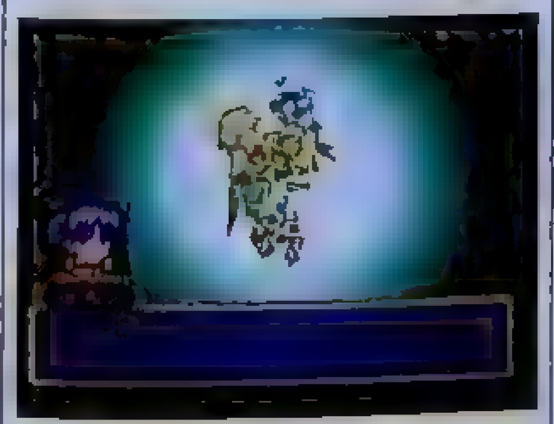
次日，罗亚将国王事务移交后，冒险队就可以离开了。就在准备出城时，隆特感到体内的霸鲁玛之角开始有极强的活动，原来霸鲁玛已经注意到角是在隆特的体内了。

离开王国后，在罗亚的提醒下，隆特决定到王国的皇陵去看看。路中间可以到拉乌鲁丘陵去，那里有不少的宝物。在皇陵中，迪露借用罗亚的纹章打开了诸神诞生之地的大门。在里面，先打开蓝色的开关，然后前往二层打开红色和黄色开关。将三个开关都打开之后，再将黄色的开关关闭，进入诸神诞生地的控制室。



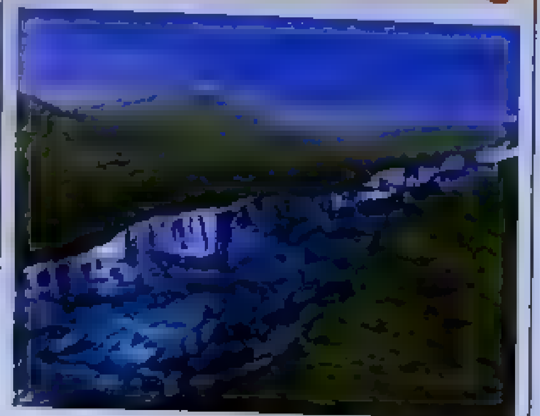
在控制室中，知道了霸鲁玛和古兰拉斯之间真正的关系。隆特决定将体内的霸鲁玛之角释放出来，找到击败霸鲁玛的方法。在隆特准备进去之前，爱丽娜深情地将他拥在怀里。在隆特和恶魔的心灵对话中，每次都选择第二个答案，最后将霸鲁玛之角转换成了神剑

神剑劈开了迷雾，在混沌之间，一路寻找过去，利用红色和蓝色的小球逐次行进，找到了已经丧心病狂的谢拉，击败他！可他还不承认失败，召唤出了美莉娅。可隆特已不再迷茫，毫不留情的击败她后，谢拉逃跑了。一路追上，打败霸鲁玛之舌、霸鲁玛之眼和霸鲁玛之心后，见到已和霸鲁玛合体的谢拉。



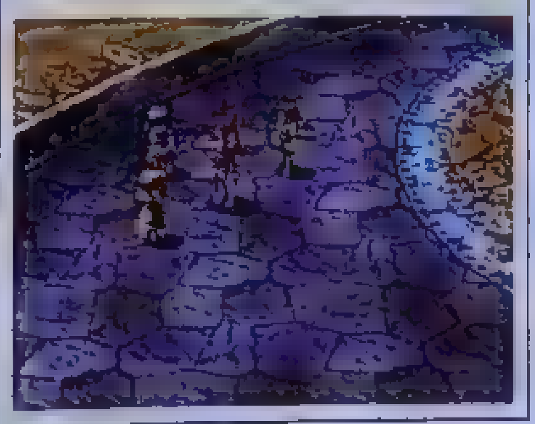
击败他后，霸鲁玛之月开始瓦解，迪露和罗亚在一团绿光的保护之下回到了地球。古拉那大峡谷也发出了奇异的白光。爱丽娜发掘了自己体内的真正的力量，召唤出了白色的翅膀，和隆特、美莉娅一同飞回地球。

大地上，人们等待光明的到来，甘霖降临，大水从山上流下来，将古兰那大峡谷充满。



一年之后，罗亚去寻找先前的伙伴们，他找到了在沙拉姆王国当护士的迪露，迪露说她现在生活得很幸福，还将她的一个项链交给罗亚，请他放在玛热格的墓前。

乘船穿过先前的古拉那大峡谷——现在已经是通商的运河，来到商业都市列列古，在教堂找到当教师的美莉娅和斯盖。



用滑行艇到玛热格的故乡，将迪露的项链安放在玛热格的墓前。在米路姆村，罗亚看到爱拉已经恢复了，并且得知爱丽娜原来也在米路姆村举行巡回演出。在村口的帐篷前见到了已经身为歌姬的爱丽娜，她正在为快乐的人们歌唱。

在爱丽娜的歌声中，我们看到在世界之巅的雪山旁，隆特将光之剑埋葬在一棵树下，永远守护着这个世界的光明。■

BOSS 必杀攻略

1、加露美雅塔·普通魔兽 x2

这仗不难打，要点就是动作要快，因为几乎没有给隆特用药的机会，必须不停让他用剑去劈砍。

2、迪拉姆洞窟 鱼头怪 x3

打法和上面大致相同，因为是两人作战，所以比较轻松。实在不行可以用美莉娅的"堕落之翼"，绝对扭转乾坤。一定要注意救助被鱼头怪搞昏的同伴，否则他们可能攻击己方队员。

3、迪拉姆洞窟·人身牛头怪物，鱼头怪 x2

先打死那两个小杂鱼，否则很麻烦。因为这个 BOSS 只有 4200HP，所以让隆特和美莉娅尽量使杀伤力强的魔法。罗亚等级比较低，不要连击，用普通的可以使敌人 IP 后退的那种攻击，辅助隆特和美莉娅的魔法。

4、拜古平原 兽人玛热格

由于玛热格只攻击隆特一人，所以爱丽娜和罗亚可随意攻击。隆特尽量使用防护或回避。因玛热格的 IP 补充速度极快，所以不能浪费时间，必须手明眼快。

5、列列古的地下遗迹 霸鲁玛之舌

这一仗相当艰苦冗长。霸鲁玛之舌分三部分。舌旁边的左右两个胳膊 HP 都为 4000~5000，而舌独占 8000HP，所以我们在充分"优待"分身的基础上也要好好"照顾"主体部分的舌。

我在第一回合，投了瓦解、土之盾、风流和风刃在那两个比较弱的胳膊上面。然后让每个人执行他们最拿手的动作，隆特和玛热格继续劈砍霸鲁玛之舌，美莉娅给隆特和玛热格加 HP 并不时地放出"堕落之翼"，而罗亚则继续执行他的"取消战术"，使霸鲁玛的 IP 增长缓慢。

霸鲁玛之舌的攻击力较强，可以形成 750HP 的损失攻击——假如你的防具很好，也可以降低到 500HP 左右。它的两个分身还具有 HP 恢复功能，请小心应付。一句话，打倒霸鲁玛之舌要从两臂抓起。

6、奇怪的地下道.神秘眼球 x4

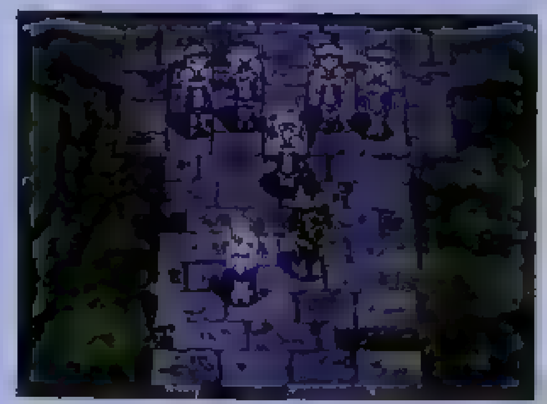
每个 3000HP，就算不还手让你白打，也够一会儿折腾的。多使用物理攻击，然后爱丽娜为大家加血，摆平它们不成问题。

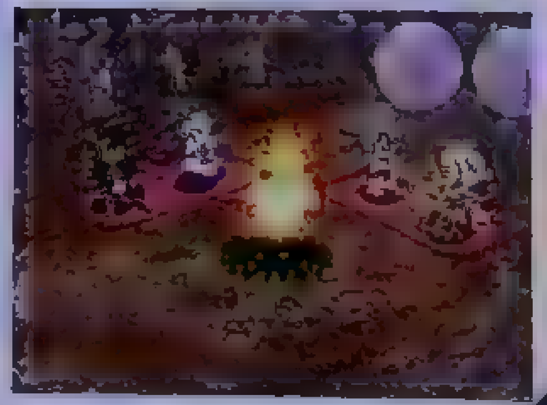
7、爱娜的空间·霸鲁玛之眼，神秘眼球 x4

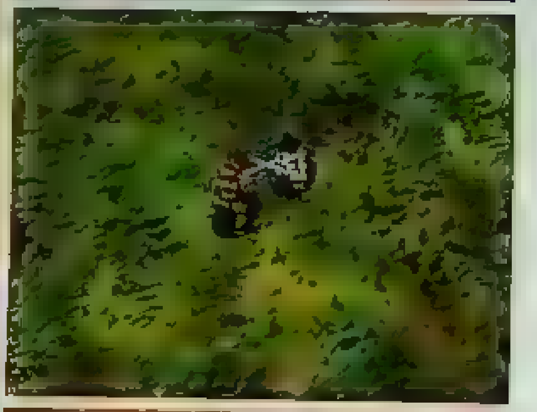
如果认为早先的战斗都十分容易，那这次你一定会感到有几分棘手。还是从旁边的四个神秘眼球开始逐个击破。使用片杀伤的魔法攻击，把你能使出来的魔法都使出来看看，装备恢复魔法的人一定要注意为队员加 HP。注意眼球的迷惑伎俩，一旦有队员中，要立刻解除。

8、地下工厂 霸鲁玛之爪

这一战要尽量将 HP 保持的 900 以上，因为霸鲁玛之爪随时都可能使出减掉你 HP850 以上的招数！而且，它可以在你输入一次指令的时间内攻击两次！霸鲁玛之爪







的两臂膀的HP大概是8000，主体的爪是14000HP。

9、西西里岛：红色蝎子 x6

每一个的HP都是1230。不过无须为MP和SP担心，因为在遇到下一个BOSS前是有一个SAVE POINT的。隆特、玛热格和迪露应尽量使用必杀技，爱丽娜注意看着IP进度，不时用取消攻击使对方进攻无效。

10、西西里岛·巨蝎 x2

这才是西西里岛上的真正BOSS。每个大约都有9800HP，且速度比较快。这两个大蝎子都有一种攻击，使我方队员的各项数值都下降2个POINT，应尽量使它们不能进攻。取消它们的第一波攻击，之后它们的每一次进攻都会带来600HP的损失，不过在爱丽娜这个"取消女皇"的帮助下，消灭它们应该没有问题。

11、剑士之岛回忆高地.米菲斯

米菲斯三个部分大概有19000HP，IP增长速度很快，得小心对付。隆特和迪露分别使用封印和热情来开战，而玛热格则是用兽王金刚击。进攻就是最好的防御，将你的必杀技都扔上去吧——前面的记录点已经补充过MP和SP的了。应不时地使用封印，使米菲斯不能念咒语。最少要保持HP在1500以上，否则很可能被一击毙命。

12、黑之暗 守护者牛头怪

这个家伙比以前的那个强壮多了，HP是16000，两个小喽罗是4600HP。一如既往，先清理掉喽罗。攻击牛头怪的时候还是以火系魔法为主。当然也可以用必杀技，但建议尽量少用，因为后面还有更强的BOSS，这个只是看门狗。

13、黑之暗 隐藏巨蛇 x2

每一只大概都有12500HP，它们擅长冰系魔法，那就说明是怕火的啦！把你的什么地狱之火啊，火鸟啊，统统扔上去吧

14、黑之暗 克隆迪露

这家伙与迪露必杀技几乎完全一样，不过她的HP高达300000HP。尽量少用风系魔法，然后用每个人的强力必杀技将她当成沙袋就好了。注意，她的攻击速度很快，还会使用破坏力很强的龙卷风，建议大家让队伍里的一个人不停对她使用cancel攻击，使其没有还手的可能。

15、霸鲁玛之体内 霸鲁玛之体

霸鲁玛之体是由左右两边的触手组成的，它们各自有大概约28000HP，没什么需要特别注意的。

16、圣哈姆法国 古兰拉斯的圣骑士 x4

从一开始就踢这些混蛋杀人狂的屁股吧！一旦让他们喘息过来，你就只有哭的份了，他们每人大概有

9720HP，但没有强大的魔法攻击，物理攻击很厉害，小心应付。

17、圣哈姆法国 霸鲁玛之心

霸鲁玛之心的速度很快，HP是20000，两个心瓣分别为13000HP。它的攻击大多带有cancel功能，小心了。需要特别注意它的那种黑色烟雾的魔法，中招之后，假如你没有比较高的级别的话，那就只有等死了！

18、霸鲁玛之月·卵的守护者；钳子 x4

卵的守护者的防魔指数比较高，建议大家多是使用物理攻击或是必杀技。守护者的HP是28000，喽罗们是4800HP。

19、新生霸鲁玛

最后的敌人了！魔法满地乱扔，让它不知东南西北。注意，之前要记得留一点SP给美莉娅，因为她的最终的几项技能应该是没有练好的，而那几项技能对打败霸鲁玛有比较明显的效果！此外，用束缚之瞳将霸鲁玛束缚起来，战斗也会更容易些。

小游戏 HINT

大家一定还记得在少拉姆王国的扳手腕比赛和拉拉村的取波夫之果实的小游戏吧？完成一次之后，再次回去，可以得到不错的战利品。

扳手腕

次数	物品
1	复活秘石
2	英雄复活药
3	美莉娅的弓
4	白银戒指
5	战士之靴

取波夫之果实

取得个数	物品
4个	炸弹
8个	奇迹腰带
12个	万能复活药
16个	武术之书
20个	随机出现以上的物品

附表：魔法详解

水系

魔法名称	作效人数	解释
生命之泉	我方全部	我方全部恢复许多HP
治愈之水	我方一人	一人恢复少许HP
圣水	我方一人	一人恢复较多HP
治愈之雨	我方一人	一人HP全满
复活之水	我方一人	救活我方死亡者一名
催眠	敌方全部	敌方全部陷于梦境

土系

魔法名称	作效人数	解释
瓦解	敌方全部	利用大地的力量使敌方防卫力下降
土之盾	我方全部	利用大地的力量使我方防卫力增强
流沙	某些敌方	利用重力集中敌人
火山	敌方全部	利用大地的震动打击敌人
溶岩	某些敌人	召唤地球的力量打击敌人

风系

魔法名称	作效人数	解释
风刃	某些敌人	利用旋风的力量攻击
风之方	一排敌人	旋风刀攻击
龙卷风	敌方全部	龙卷风攻击
风流	我方全部	我方速度加快
封印	某些敌人	奇妙的真空攻击

火系

魔法名称	作效人数	解释
火球	一个敌人	火球攻击
火柱	某些敌人	火焰攻击
火鸟	一个敌人	无数的火鸟攻击
地狱之火	敌方全部	利用地狱之火攻击

森林系

魔法名称	作效人数	解释
克鲁鲁	某些敌人	使用迷惑孢子使敌方迷惑
木之再生	一个我方	治疗我方中毒人员
森林之惠	一个我方	治疗我方反常人员
剧毒之胶	某些敌人	覆盖有毒的敌方
反封印	一个我方	奇妙的移动能力
清风之力	一个我方	利用森林之力提高移动能力

爆裂系

魔法名称	作效人数	解释
大爆破	敌方全部	敌方全体爆裂术
爆裂术	某些敌人	较猛烈的爆裂术
陨石	一个敌人	利用天空中的流星攻击
热情	一个我方	攻击能力增加

雪系

魔法名称	作效人数	解释
冰封	一个敌人	足以冷冻灵魂的冻气攻击
冰柱	一个敌人	利用冰块攻击
雪崩	敌方全部	钻石般的冰凌攻击
冰气之阵	某些敌人	阻止敌方移动
冻气	敌方全部	足以将敌人骨头冻住的攻击

雷系

魔法名称	作效人数	解释
光之龙	一排敌人	用龙一般的闪电攻击
圣雷	一个敌人	从天堂降临的闪电攻击
电牢	一个敌人	从敌人那里得到力量和防卫力
光球	某些敌人	闪电球攻击
狂雷	敌方全部	用闪电攻击全部敌人

附表：技能之书详解

冒险之书

得到：[illegible]

技能	描述	BOOK Lv	技能点数	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
冲力	+10 to +50 SPD	0	80	40	60	100	160
提高生命力	50 to +800 Max HP	0	240	120	180	300	480
道具技能	熟练使用道具	0	80	40	60	100	160
力量	+10 to +50 STR	0	160	80	120	200	320
体力	+10 to +50 VIT	0	160	80	120	200	320
小偷的手指	战斗后增加获取道具的机会	15	320	160	240	400	640

包含技能点数	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5
冲力	10	20	30	40	50
提高生命力	50	100	200	400	800
力量	10	20	30	40	50
体力	10	20	30	40	50

魔道之书

得到：霸鲁玛之舌！

技能	描述	BOOK Lv	技能点数	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
爆炎之咒法	增加火系魔法攻击力10~50%	0	400	200	300	500	800
智力	+10 to +50 MAG	0	160	80	120	200	[illegible]
魔法力	+10 to +50 Max MP	0	240	120	180	[illegible]	[illegible]
裂震之咒法	增加地系魔法攻击力10~50%	0	400	200	300	[illegible]	800
雷火之咒法	增加雷系魔法攻击力10~50%	0	[illegible]	200	[illegible]	500	800
魔力之封	使用后停止IP时间计算	15	[illegible]	300	450	750	1200

包含技能点数	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5
爆炎之咒法	10%	20%	30%	40%	50%
智力	10	20	30	40	50
魔法力	10	20	30	40	50
裂震之咒法	10%	[illegible]	30%	40%	50%
雷火之咒法	10%	20%	30%	40%	50%

战士之书

得到：打倒克鲁之前的怪异眼球

技能	描述	BOOK Lv	技能点数	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
提高生命	+50 to +800 Max HP	0	[illegible]	120	180	300	[illegible]
速度	+10 to +50 AGI	0	320	160	240	400	[illegible]
体力	+10 to +50 VIT	0	[illegible]	[illegible]	120	200	320
节省	缓慢减少IP计算	0	[illegible]	40	60	100	160
[illegible]	增加敌人攻击失效率	0	120	60	90	150	240
道具之封	使用后停止IP时间计算	15	600	300	450	750	1200

包含技能点数	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5
提高生命	50	100	200	400	800
体力	10	20	30	40	50
速度	10	20	30	40	50

司祭之书

得到：[illegible]

技能	描述	BOOK Lv	技能点数	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
冰凝之咒法	增加水、风系魔法攻击力10~50%	0	400	200	300	500	800
叶水之咒法	增加水、森林系魔法攻击力10~50%	0	400	200	300	500	800
绿土之咒法	增加地、森林系魔法攻击力10~50%	0	400	200	300	500	800
提高生命	+50 to +800 Maximum HP	0	240	120	180	300	[illegible]
精神力	+10 to +50 MEN	[illegible]	160	80	120	200	320
吸收魔力	奇妙的恢复MP	15	[illegible]	[illegible]	750	1250	[illegible]

包含技能点数	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5
冰凝之咒法	10%	20%	30%	40%	50%
叶水之咒法	10%	20%	30%	40%	50%
绿土之咒法	10%	20%	30%	40%	50%
提高生命	50	100	200	400	800
精神力	10	20	30	40	50

疾风之书

得到：打败霸鲁玛之爪

技能	描述	BOOK Lv	技能点数	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
舞	敌方攻击乱向	0	120	60	90	150	240
冲力	+10 to +50 SPD	0	80	40	60	100	160
等待反击	引诱敌人更多攻击	15	320	160	240	400	640
冲风之咒法	增加风、雷系魔法攻击力10~50%	0	400	200	300	500	800
雷云之咒法	增加风、雷系魔法攻击力10~50%	0	400	200	300	500	800
道具技能	快速使用道具	0	80	40	60	100	160

包含技能点数	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5
冲力	10	20	30	40	50
冲风之咒法	10%	20%	30%	40%	50%
雷云之咒法	10%	20%	30%	40%	50%

剑豪之书

得到：[illegible]

技能	描述	BOOK Lv	技能点数	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
[illegible]	增加避免敌人攻击的机会	0	80	40	60	100	160
节省	减慢IP减少速度	0	120	60	90	150	240
斗志	增加SP损伤	0	120	60	90	150	240
技术之封	移动之后停止IP计算	15	600	300	450	750	1200
SP值	+10 to +50 Maximum SP	0	240	120	180	300	480
力量	+10 to +50 STR	0	160	80	120	200	320

包含技能点数	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5
技术之封	10	20	30	40	50
力量	10	20	30	40	50

圣人之书

得到：[illegible]

技能	描述	BOOK Lv	技能点数	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
智力	+10 to +50 MAG	0	160	80	120	200	320
精神力	+10 to +50 MEN	0	160	80	120	200	320
魔法力	+10 to +50 Max MP	0	240	120	180	300	480
魔法取消	在一些物理攻击上加入取消魔法	15	1000	500	750	1250	2000
神秘之咒法	增加水、地、森林、雪系魔法攻击力	0	800	400	600	1000	1600
马特之咒法	增加火、风、雷、爆裂系魔法攻击力	0	800	400	600	1000	1600

包含技能点数	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5
智力	10	20	30	40	50
魔法力	10	20	30	40	50
精神力	10	20	30	40	50
神秘之咒法	10%	20%	30%	40%	50%
马特之咒法	10%	20%	30%	40%	50%

附表：人物特有攻击系数详解

人物	攻击技	效果数	描述	SP	升级点	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
	天阵剑	敌单个	附加失效攻击	24	???	250	500	1000	2000
	飞翔天阵剑	敌单个	在斯盖的帮助下完成更高级的砍	40	800	400	800	1600	3200
	剑舞·紫电	敌单个	以光之剑形成致命的砍伤攻击	32	700	350	700	1400	2800
	•天魔龙阵剑	敌全部	绝对秘奥义	99	1500	750	1500	3000	6000
	圣光弹	敌单个	光系球体攻击附加失效攻击	25	???	???	500	1000	2000
	催眠之泡	敌部分	使敌人全体陷入梦境	18	600	300	600	1200	2400
	生命之露	我全部	以生命之水让我方HP全体还原	90	1400	700	1400	2800	5600
	白色默世录	敌全部	以强烈的光将敌人击成灰烬	80	1200	600	1200	2400	4800
	全力一击	敌单个	单个火器攻击	25	???	250	500	1000	???
	吸气斩	敌单个	致命的枪式攻击以击破敌人的灵魂	20	500	250	500	1000	???
	堕天之翼	敌全部	用翼的力量攻击	75	???	400	800	1600	???
	•饥饿之舌	敌全部	吸收敌方HP并使之不能念咒	55	600	300	600	1200	???
	•咒缚之瞳	敌单个	敌全部禁止行动	60	1000	500	1000	2000	???
	•怨恨之爪	敌单个	用爪的力量攻击敌人	42	700	350	700	1400	???
	贯念冲击	敌单个	攻击敌人并附加取消效果	22	???	250	500	1000	2000
	升龙斩	敌单个	秘奥义攻击	38	800	400	800	1600	3200
	真·升龙斩	敌单个	真正的秘奥义攻击	42	800	400	800	1600	3200
	雪球攻击	敌部分	使用滚动的雪球攻击	40	700	350	700	1400	2800
	冰翔斩	敌单个	致命的砍伤和冰冻效果	30	700	350	700	1400	2800
	活力进行曲	我全部	治疗我全部的混乱状态的人	20	400	200	400	800	1600
	兽牙断	敌单个	附带取消效果的灵魂之击	26	???	250	500	1000	2000
	兽王金刚击	敌单个	可怕的兽人身体攻击	44	800	400	800	1600	3200
	兽王爆炎阵	特定	兽人特有的灵魂攻击	52	1000	500	1000	2000	4000
	狮王之咆哮	我全部	大吼以激励我方队员	18	600	300	600	1200	2400
	莲花	敌一排	光亮的攻击附加取消效果	28	***	250	500	1000	2000
	乱舞·灭	敌单个	以疯狂的舞步攻击敌人	38	800	400	800	1600	3200
	绝风	特定	疾风	48	1000	500	1000	2000	4000
	•祈愿之星	我全部	力量之星保护我方全体队员	36	600	300	600	1200	2400

说明

1 美莉娅的标*技能是在每吸收霸鲁玛一个残片之后才能学会的。
2 隆特的标*技能是在剑士之岛击败米菲斯之后才能学会的。
3 迪露的标*技能是玛热格在月球死亡之后才能学会的。
4、罗亚的升龙斩和雪球攻击在罗亚离队之后再次入队时会被替换成为真·升龙斩和冰翔斩

继承《竞技场》(Arena)和《匕首雨》(Daggerfall)两代的余威，欧美 RPG 中最引人注目的家族之一——"上古卷轴"系列即将在 2002 年春季推出它的最新作——《岬角之风》(Morrowind)。

来到帝国的边境行省

在前两部作品里，"上古卷轴"建立了一个庞大的模拟世界——Tamriel 帝国。"岬角之风"实际上是帝国一个行省的名字，它位于帝国的东北部边境，紧邻着辽阔的海洋。主要的故事情节就发生在这个行省的 Vvardenfell 地区，该地区包括一个由火山灰堆积而成的岛屿 Vvardenfell 及其周围的海域。

在前作中足迹曾经踏遍整个帝国的各位玩家们，看到这里是不是有点失望啊？其实，Vvardenfell 的世界并不象大家因"岛屿"这个单词的意思而想象的那样狭小——来到这里你就会发现，与其把它叫做岛屿，不如称之为"次大陆"比较合理。大部分住民只居住在岛的西部和西南部海岸，围绕着那些城市和富人区。在岛屿的其他地方是干燥的沙漠、广阔的草原和寸草不生的荒地——只有那些顽强而桀骜不逊的游牧部落散居于此。最近，Vvardenfell 刚刚对外"开放"，来自"岬角之风"和帝国其他行省的人民纷纷来此移民和贸易。

探索广阔无垠的世界

虽然也同一般 RPG 一样拥有一条主线剧情，但是"上古卷轴"显然不想让玩家在草草完成它之后就结束游戏，于是，开发者设计了数以百计的，趣味程度甚至超过主线剧情的分支故事。你可以完全不管自己的使命是什么，自由自在地在广阔的世界里走来走去，去参观那些风土人情各不相同的地区。在繁华的都市和偏远的村落里，认识形形色色的人，接受各种古怪的任务。

由于本作的图象表现相对于前两部作品有了飞跃式的提高，加上新添了实时昼夜交替和天气系统，喜爱风景的你甚至不妨在这个美丽而真实的世界里旅行一番——只为了欣赏绯红色晚霞下的海边古堡和原野的地平线上初升的朝阳。

塑造完全不同的人生

完全开放式的剧情是"上古卷轴"系列的另一大特色。在《岬角之风》里，你完全可以不必象在简单的日本 RPG 里那样，做一个承受了莫名其妙宿命的勇者，去按部就班完成那些剧本拟订好了的任务。你想成为一个什么样的人物？当然可以做一个高贵的骑士，去写下史诗般的传奇……不过略嫌俗套哦！当一位仁慈的医师，花费一生去寻找从瘟疫中拯救人类的灵丹妙药吧！或者做一个卑微而野心勃勃的盗贼？最后登上行会会长的宝座，成为地下社会的皇帝！你甚至可以选择完全黑色的生命，做一个阴险恶毒的巫师，修炼出最强大的、足以毁灭世界的魔法。

将来走上什么样的人生道路，是由你在游戏中的表现来决定的，你的行为作用于 NPC 们，而他们对你的看法也反作用于你。譬如，当你拥有杰出的刺客技巧和不错的战绩后，暗杀者工会也许就会向你提供一份颇有诱惑力的和约，让你去"关照"一位显赫的大人物，为自己挣得一大笔酬金。一旦暴露，你将面临与国家机器对抗，到处被通缉的巨大危险，开始危险的流亡人生。

架构属于自己的天地

想在《岬角之风》里拥有一些带上自己标记的东西吗？游戏附带的强大编辑器可以完成你的梦想。从魔法、武器、防具到各种道具物品，都可以制作，在盾牌上画上自己设计的漂亮爵徽，带着它招摇过市，是不是很酷啊！

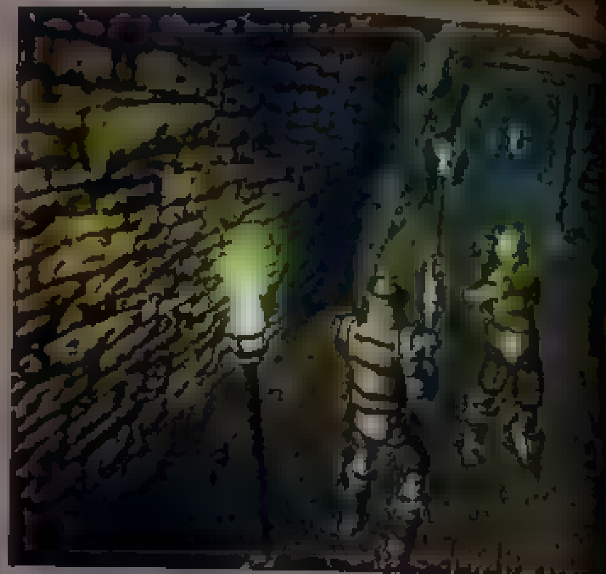
不过这些还只是小 CASE 而已，个人以为，这个编辑器最伟大的地方在于玩家可以用它来 DIY 一个全新的游戏世界！大到海洋山脉城市村落，小到迷宫客栈人物怪兽，都可以亲手造出。从魔法、技能到游戏规则，都可以由自己来安排。对自己的想象力和创造力自负的各位，可以大展拳脚了！大家还能通过网络互相交流，到别人建造的世界去冒险，或者请朋友来自己的王国里游历一番。

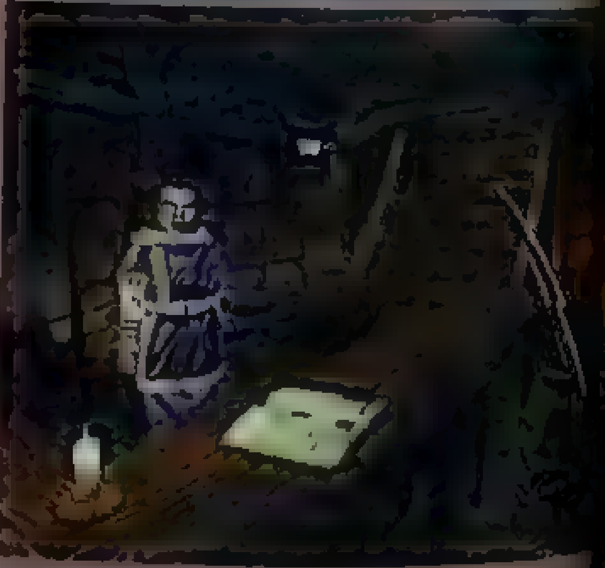
虽然可以请朋友进入自己的王国，但是很遗憾，却没法亲自给他充当导游……因为这款游戏不支持多人游戏模式。制作者不想让争斗色彩太浓的多人游戏冲淡了玩家品味游戏丰富内涵的兴致。在阿猫阿狗都加上"MultiPlayer"的今天，《岬角之风》毫不媚俗，特立独行，正显其大作本色。■

(文 /SAKURA)

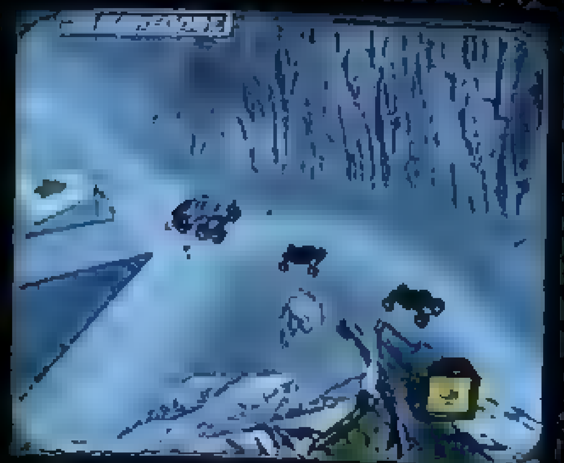
名称	Morrowind	类型	角色扮演(RPG)
制作	Bethesda	代理	未定
上市	2002.4	版本	英文

A



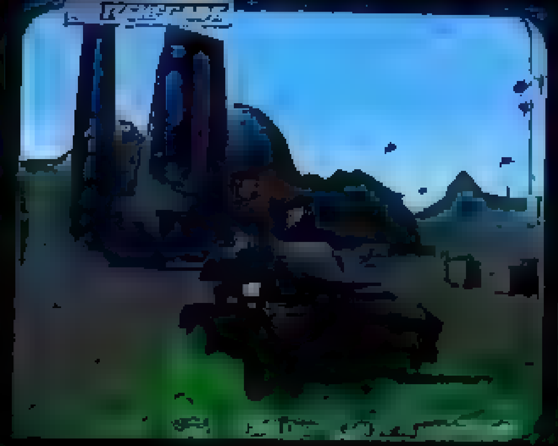


作[illegible]戏制作公司之一，WESTWOOD 十数年来凭借着自己所定义的即时战略游戏横扫世界游坛，但随着近年来即时战略游戏制作公司的增多，要想在原有的市场上获得更大的突破也变得越来越难，同时依靠"命令与征服"、"沙丘魔堡"成功形成的游戏品牌也有待近一步开发。1999 年，WESTWOOD 公布了将利用 3D 引擎开发"命令与征服"第一人称射击游戏《命令与征服-变节者》的消息，引来无数玩家关注的[illegible]，可惜不知是 WESTWOOD 在第一人称射击游戏制作领域技术不足，还是其他原因，游戏从 2000 年到 2001 年就不断连续跳票，进入 2002 年正当大部分玩家已经快遗忘了这款游戏时，WESTWOOD 却突然宣布，其第一款 3D 射击游戏《命令与征服：变节者》将于 2002 年 2 月 28 日全球同步上市，经历了 3 年的漫长等待之后，WESTWOOD 会带给我们怎样一款游戏呢，现在就让我们进入《命令与征服.变节者》的世界。



作为 WESTWOOD 旗下最著名的游戏品牌，"命令与征服"以其独特的世界观和 GDI、NOD 两大阵营的战争故事奠定了 WESTWOOD 在即时战略游戏领域不可动摇的地位，但如此精彩的故事只用于开发即时战略游戏不免有些可惜，根据"命令与征服"系列原有的特色和故事主线，在《命令与征服.变节者》中玩家将扮演 GDI 阵营中特种部队成员 Havos，用自己的力量去摧毁 NOD 统治世界的野心。

与原先的即时战略游戏中一样，GDI 和 NOD 为了世界的统治权开始了漫长的战争，作为战场上的一名士兵，我们此番无法再去指挥千军万马作战，我们所能控制的只是自己。不知道是不是为了教训那些在原先游戏中不知道珍惜士兵生命，疯狂进行人海战的玩家，在《命令与征服：变节者》中，身为特种兵的 Havos 也面临着指挥官各种苛刻任务的挑战。游戏设计小组为游戏设计了 11 道关卡，从炸毁敌军基地、营救情报人员，抢滩登陆无所不包，为了能让玩家在游戏中回味起从前的经历，游戏设计小组特别将原先即时游戏中某些精彩的关卡任务进行改编后，换玩家登场挑战。由于玩家特种兵的身份，因此整个游戏绝大部分的时间里，玩家都将孤身一人面对强敌，当然为了不让玩家感觉过分辛苦，游戏设计师将原先"命令与征服"中全部的武器单位进行 3D 模型重现，以前我们只能看到一个个的[illegible]，现在则可以随时深入其中去看一看了，当然需要小心的是，此番可不是观光旅游，NOD 的基地里满布敌兵，他们可是会随时开枪的。



既然是第一人称射击游戏，那么丰富的武器装备系统自然是少不了的，和原先"命令与征服"游戏中那位经常骂脏话、吐口水，但却能力超强的大叔一样，玩家将拥有一名特种兵所具有的全部特长和装备。包括手枪、冲锋枪、攻击步枪、榴弹枪、飞碟枪，甚至生化枪等十数种，同时每种武器都提供了多种火力模式供玩家在不同的环境下选择使用。另外，作为特种兵如果只是赤脚跑来跳去未免有些丢脸，和以往系列游戏中一样，隐形坦克、采矿车、突击摩托、到喷火坦克，甚至长毛象导弹车，玩家都能进入其中，驾驶前进。注意，原先游戏中极具危险性，同时又是宝贵资源的泰伯伦矿仍然存在，玩家要想在任务中穿越这些矿区，驾驶车辆自然是必不可少的工作。很早之前 WESTWOOD 曾就很多玩家期待能够在游戏中驾驶 ORCA 战机进行战斗作了否定的回答，但时过境迁，经过了 3 年的制作，《命令与征服·变节者》能否在此项功能设计上有所突破，仍然值得期待。

当游戏讲述的是一场战争时，我们只需要了解战争的故事，当游戏讲述一个英雄的冒险时，英雄的故事自然也变得重要。虽然采用的是"命令与征服"的故事设定，但作为 GDI 特种部队的一员，Havos 也有着自己的身世经历，而玩家也将通过 11 关的游戏任务，在尽情体验战斗快感的同时，了解 Havos 那不为人知的身世经历。如果只让 Havos 去对抗 NOD 的普通小兵是不是有点杀鸡用牛刀的感觉，但先别急，借用了 WESTWOOD 一贯高超的电影拍摄思路，NOD 为了防止 GDI 特种兵的潜入也派出了自己的王牌杀手，而在这些杀手中还有一位美艳的辣妹，辣妹不光长的美丽，作战的本领也是一流的，并且更有消息传出，这位辣妹与我们强健的男主角有着某些特殊的关系，至于这种关系是什么，有待玩家自行游戏之后才会知晓。

经过三年多的开发实践，WESTWOOD 在 3D 引擎和动作游戏设计思想的掌握上已是大有心得。对应原有既时游戏中地图广大的特性，游戏中每一关场景都大的惊人。同时又有别于原先游戏中的人海战术，《命令与征服：变节者》在战术上更强调玩家的思考能力和应变能力，只靠打打杀杀自然也可以顺利过关，但能够做到毫发无伤的玩家只怕是少之又少，只有通过认真思考选择才能凯旋而归。

由于 WESTWOOD 在[illegible]略游戏领域的巨大成功，很多玩家都将 WESTWOOD 误认为了单纯的即时战略游戏开发商，岂不知这位游戏制作业的巨头当年也曾经出品过如《凯兰迪亚传奇》、《黑暗王座》和《诺克斯》等大受好评的游戏。虽然 WESTWOOD 现今影响力已大不如前，而且此番又是初次涉足第一人称射击游戏领域，但相信凭借着"命令与征服"系列的巨大号召力和长达三年的认真制作，谁又敢说 WESTWOOD 此番不会创造出一个奇迹来呢。■

(文 / 善良的大灰狼)

名称	Command & Conquer Renegade	类型	动作(AC)
制作	WestWood	代理	EA
上市	2002.2	版本	多文

B+

HITMAN 2

终极刺客 II

无声杀手

大卖的游戏一定会出续集，这是业界不成文的准则。因此，当《终极刺客代号47》饱受争议却仍然销量喜人的时候，你不得不期待着续篇的诞生。果不其然在 2001 年秋季，丹麦的小组 IO Interactive 宣布了 HITMAN 2 的开发计划。在前代故事的结尾，我们的代号 47 最终杀死了一手缔造他的 Ort-Meyer 博士，此后他到西西里岛的修道院隐居起来，希望过一段平静的生活。但是二代的宣布改变了他的命运他被俄罗斯的黑帮发现了行踪，身不由己，只好又重新回到了赏金杀手的生活中。

在二代里，包括训练关在内总共有 21 个关卡让 HITMAN 去大显身手，他的足迹将遍布圣彼得堡、日本、印度、北非、西西里岛以及马来西亚等地。刺客生涯是游戏的主线，而在一次次的暗杀背后，他也将继续探询自己的身世之谜。

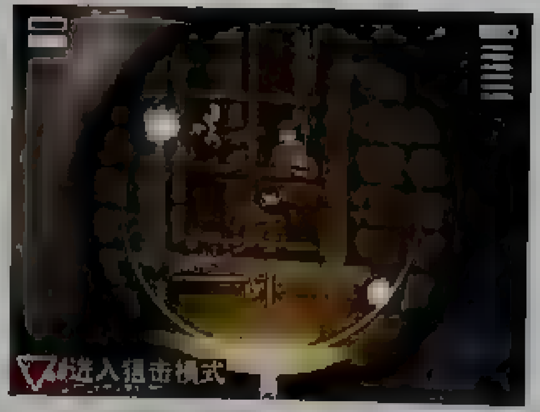
对于二代的制作，IO 认为，他们不是简单地增加特色，而是在继续未竟的工作。回首前代，有太多不满意的地方需要去尽善尽美。因此他们广泛收集了世界各地玩家们的意见，改善了一直被诟病的操作方式，同时在游戏里加入了即时存储的功能。一代里的近点第三人称视角叫人不敢恭维，不但容易使人眩晕，而且在狭窄的空间里视点拉的过近，往往只能看见 HITMAN 油光可鉴的脑袋，严重影响了行动的效率。因此，二代里面增加了一个完整的第一人称视角模式，玩家可以在行动中适时切换视角。以第三人称视角潜行，视野更广；而战斗中则可以享受 FPS 般的乐趣。

圣彼得堡街头

在新作里，HITMAN 将拥有更加多样化的武器和道具。他能够用到的武器包括手术刀、手枪、各种炸弹和手榴弹等。令人兴奋的是他将拥有更多样式的狙击步枪，每把枪都具备不同特性与功能。例如有的枪带有消音器，有的则是大口径步枪。随着游戏系统的变化，在前一个任务剩余的枪支弹药能够在以后继续使用，这无疑将是秘密行动的坚强后盾。游戏中的可用道具也变得更为丰富，其中包括氯仿、毒镖、激光瞄准装置、夜视镜、万能钥匙和遥控照相机等。道具的增加意味着行动将更加隐秘和科学，行动方案也相应的多样化起来。

文 / 大漠奇侠

发现将军们正在街对面的楼上密谈



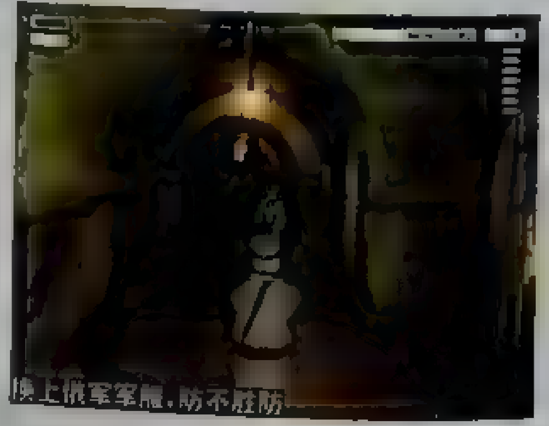
进入狙击模式

锁定目标

IO 当然明白，再多的武器和道具塑造出来的也只会是一个换汤不换药的资料片。所以，他们在关卡的设计上花费了大量的精力。新作里，秘密行动要素将得到进一步的加强，而那些兰博式的射击关卡将大副删减。你行动的风格将体现出关卡设计者的智慧 同样紧锁的大门，你可以用万能钥匙悄悄通过，也可以用暴力方式破门而入，但那就免不了打草惊蛇了。同时，IO 已经不再对那些空旷无比却目标稀少，或者任务众多而战况激烈的关卡感兴趣了，他们希望做出更具策略性和游戏性的关卡。因此游戏中的任务将变得更为精炼，目标不多，目的明确，但是完成任务的过程却可能更加曲折，会有更多令人印象深刻的互动体验。在前期公布的资料里我们可以看到，为了杀死一名正在进行心脏手术的黑社会首脑，玩家需要扮做外科医生混入医院，最后用手术刀将他送上西天。而在另一个关卡里，你可能事先并不认识需要暗杀的恐怖组织将军，你必须按照掌握到的行为特征，在自己的瞄准镜里作出正确的选择。在一代里玩家必须应付突如其来的枪战，而在二代中就可以专心于暗杀计划，这是两代作品本质上的不同。

由于 HITMAN 2 将同时登陆家用机平台、PS2 和 XBOX，IO 改写了其自行开发的“冰河”引擎（Glacier）中的大部分代码。现在的图象引擎变得更加强大，多边形数量达到了一代的 4-5 倍，而且将支持更多的显卡以及更新的显示技术。游戏开始时安宁静谧的西西里岛修道院可以叫人留恋忘返。同时，游戏在音乐制作上也煞费苦心，其中部分音乐由著名的布达佩斯广播交响乐团演奏，相信可以为玩家们营造一个扣人心弦的战斗环境。

不得不提到的是，在 911 事件之后，公众舆论对于娱乐业中的暴力倾向十分关注，无论是好莱坞还是游戏开发商都在重新定位它们的作品。而在 HITMAN 中，一名刺客的生活自然是可想而知的。最初人们关注 HITMAN 2 是否会因此在暴力色彩问题上有所收敛，但游戏开发者却宣布，一方面他们认为游戏并不是造成恐怖行动猖獗的主要原因，而另一方面，如果因为害怕争议就回避它那才是正中恐怖分子的下怀。在紧张开发的同时，IO 得到了另一个振奋人心的消息，英国电影和电视艺术学院（BAFTA）已经提名 HITMAN 为 2001 年度最佳 PC 游戏。现在，我们可以为 HITMAN 2 期许一个不错的未来。■



换上俄军军服，防不胜防

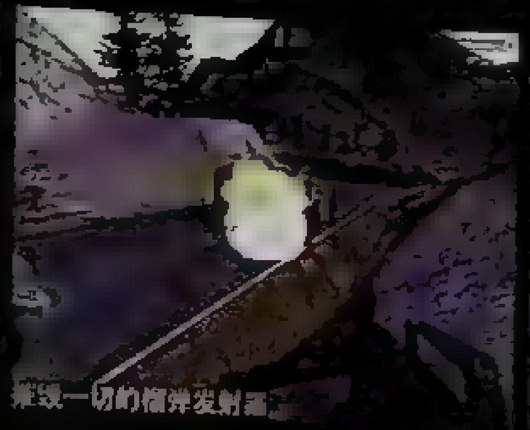
名称 HITMAN2 SILENT ASSASSIN
制作 IO Interactive
上市 2002.3
类型 动作（AC）
代理 Eidos Interactive
版本 英文
B+

IGI 2 秘密潜入 II COVERT STRIKE

文 / 回头太难

在去年上市的《秘密潜入》（Project IGI: I'm Going In）虽然存在着一些明显的缺陷，但仍不失为一款出色的射击游戏。在一代中玩家扮演 David Jones 这个游戏角色，David Jones [illegible]

秘密行动

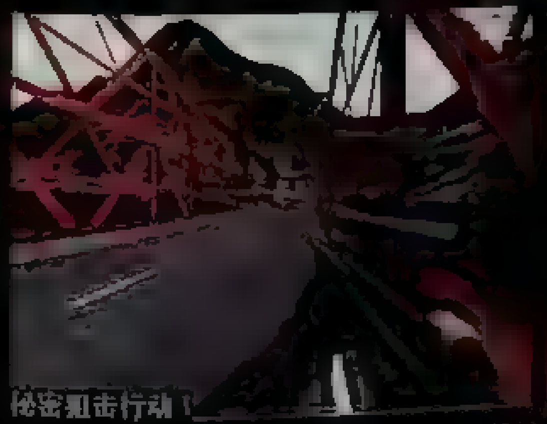


摧毁一切的榴弹发射器

[illegible]的探索而展开了一场出生入死的冒险行动。虽说游戏存在缺陷，但是其销售量还是不错，所以开发商 Innerloop 继续推出其续集《秘密潜入 II》（IGI 2: Covert Strike，下文简称 IGI 2）。如果要推出续作而又有所突破的话，要从哪方面着手呢？可以从画面质量、操作感上，更重要一点是要增加游戏的战斗表现力。以下，我们就先睹为快吧。

游戏由一个 15 人组成的开发小组制作，故事紧接前作，Jones 继续他的使命：打击恐怖主义，防止世界性的灾难发生。游戏将集中表现摧毁武器交易黑市，主角将在全球的几个不同的地理环境中作战。同时，游戏中的任务也将更加多样化，从攻击敌人基地到隐秘监视，窃取，逃亡等等总共 19 个惊心动魄的任务，让玩家尽情体验做间谍的刺激。游戏场景将会包括户外、户内、城市和野外等环境，不同的任务需要不同的战术策略来完成，有的需要隐秘，有的则需要直接攻击，但最终决定权仍将在玩家手中。

尽管游戏还处在开发阶段，但是，我们通过游戏中的一些任务就可以看出新[illegible] AI [illegible]比前作的确增强不少。在其中一个任务的展示版中，游戏主角 David Jones 使用望远镜观察着敌人基地内部的小型直升机场，这个基地中有大量的敌军守卫，同时，有数个哨兵在高墙内外来回走动。首先，Jones 用狙击枪在开阔的地方消灭了几个敌人之后，很快引起了内部敌人的骚动。这里表现出了比前作更高的 AI。在前作中，你干掉一个敌人，即使他的同伴近在咫尺，也不会做出什么反应，只会呆呆的等待被 Jones 击毙，所以真实性不强。在另一个任务中，Jones 潜入到一个布满了敌兵和摄像头的小镇，虽然很容易地消灭了几个警卫，但是很快敌人也发现了 Jones 的位置，所以此时就需要再次展开隐秘行动来完成后面的任务。当然，如果你觉得这种方式不够爽，你也可以[illegible]使用榴弹发射器把所有在场的敌人炸死，不过这样做的后果就不堪设想了，因为会招来更多的敌人而使得任务更加难以完成。巡逻敌人的 AI 设定主要是对于动作侦察，所以如果你在阴影中移动速度过快的话，将很快落入敌人的警戒视线而引起敌人的警觉。这时，他们会呼叫增援，Jones 很快便会陷入敌人的包围圈。同时，在交火过程中，敌人还会互相提供火力支援。

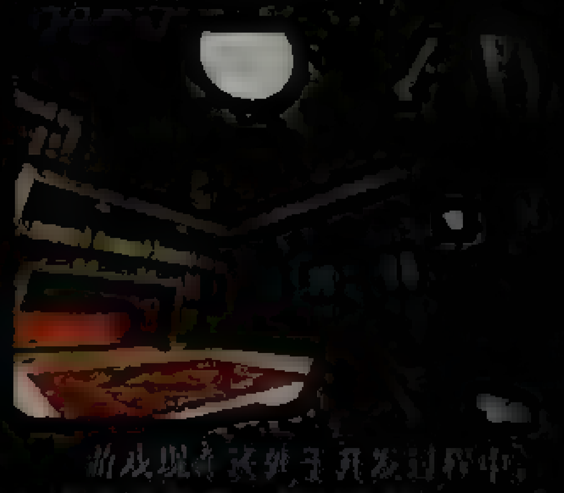


秘密狙击行动1

秘密狙击行动2

IGI 2 的操作很容易上手，相信大多数玩家在没有翻阅游戏任何相关操作介绍的情况下，也可以在短短的几分钟内掌握基本的控制操作。而经过一关的任务，你就可以对游戏的操作非常熟悉了。[illegible]家提供不同的武器。

IGI 2 的画面效果比前作更为[illegible]了游戏难度。新作现在允许玩家在任务进行当中存储进度，不过你需要在相对安全的地点才能够存盘，而在战斗过程中则是不允许的。这样的设计令人满意，在不破坏游戏真实性表现的同时，为玩家提供了更多的方便。



游戏现在还处于开发过程中，[illegible]新的要素加入，游戏将于 2002 年 5 月[illegible]那么就[illegible]要密切关注这款游戏的推出。■

名称 IGI 2 (Covert Strike)
制作 [illegible]
上市 [illegible]
类型 [illegible]
代理 [illegible]
版本 [illegible]
B+

HEROES IV

三王争霸之英雄有敌

文/小刀

名称 Heroes 4 制作 3DO 上市 2002.5 类型 代理 版本 A+

如果不出现重大跳票的话，2002年上半年，三个欧美回合策略游戏名门都将推出它们的最新作品《魔法门英雄无敌Ⅳ》、《奇迹时代Ⅱ魔法天尊》和《圣战群英传Ⅱ黑暗预言》。在三家前一代的较量中，《魔法门英雄无敌Ⅲ》已经是毫无疑问的，以压倒式的胜利粉碎了模仿自己的两位新人——《奇迹时代》和《圣战群英传》的挑战。两年之后，挑战者卷土重来，三王争霸的战火再度点燃。

“三王”中实力的最强者，当推万众瞩目的《魔法门英雄无敌Ⅳ》了——经过多次跳票以后，3DO最新发出的消息称，正式版将在5月全球上市。在新的故事里，我们在几代“魔法门”和“英雄无敌”里曾经战斗、冒险和生活过的地方——埃拉西亚大陆被彻底地毁灭了。残存的英雄们来到一个全新的世界，在这里展开另一次征战。

四代与三部前作最大的进步是显而易见的，那就是在外观上采用了斜俯视视角的大地图。当最早传出“地图3D化”的消息时，“英雄无敌”的拥趸们都捏了一把汗……因为粗糙的多边形和马赛克已经不止一次地从外表上毁灭大作了。根据现在得到的画面，大家原先的担心看来是多余了，新视角下的地图仍是二维的，而且支持1024x768的分辨率，更加精美细致。

在城堡画面里，最让人感兴趣的是那些新增设施——譬如说监狱，这里关押着被俘虏来的敌方英雄，不知道能否象“三国志”里那样劝降和斩首？老建筑都有了新面孔，而其中一些的功能还有所改变。比如酒馆，推门进去一看，哇塞！英雄大会啊，竟然有10个英雄等待你的征召，真是太强了！在前作里，相同种类城堡里的建筑应该是一模一样的，但是如今不同了，很多东西无法共存，你必须选择性的建造。例如人类在升最高级兵种设施的时候，就有天使之城和十字军堡两种选择，是要机动性强，能飞翔的天使，还是要攻击力和防御

力高的十字军战士？下个决心吧！这种设定使得大陆上的每个城堡都各有千秋，或偏重魔法兵种，或主产远程火力，或培养强攻部队，极大的增加了建设城堡的乐趣。

《魔法门英雄无敌Ⅳ》有60个左右兵种。兵种方面最大的革新是取消了自二代以来加入的兵种升级设定。大家都知道，在三代中，只要有条件，一定会把部队升到高级，某些兵种——例如法师城的妖精，不升为远程攻击基本就是毫无用处，这样，那些初级兵种的存在显得意义不大，所以四代干脆就让他们全“退役”了。为了弥补升级的取消，设计者们增加了那些保留下来的兵种的属性内容，每一个兵种都有自己的特殊能力——这在以前只是少数家伙的专利。有些怪物攻击别人不痛不痒，挨起打来

不堪一击，看似废物一个，但是却拥有增强其他兵种战力的本事，把他们的特殊能力运用于最高兵种，胜黍百万大军！因为丰富了老兵种的内容，所以新兵种增加的并不多，主要有龙人、白虎、海盗等几种。

既然是“英雄无敌”，英雄当然是很重要的角色，现在他们已经越来越象RPG里的角色了，为英雄们准备的技术树可谓枝繁叶茂。英雄一共有11种——弓箭手、野蛮人、妖术士、战士、领主、巫师、牧师、流氓、僧侣、魔法师和军阀。他们不再拥有与生俱来的特殊功能，在三代里，某些天才——譬如大名鼎鼎的“连环闪电”，让其他同僚们永远只能当配角，这无疑破坏了游戏的平衡性。总共有9项主技能供英雄们学习，每学会一门主技

能，就可以学习它衍生出来的3种辅技能，譬如战斗主技能掌握后，就可以钻研进攻术、防御术和魔防术3种辅技能。由于会出现相互交叉的情况，所以技能总数是27种。技能等级也在原来最高“专家级”的基础上再加两级——“大师级”和“祖师级”，正好和“魔法门”RPG系列相呼应哦！

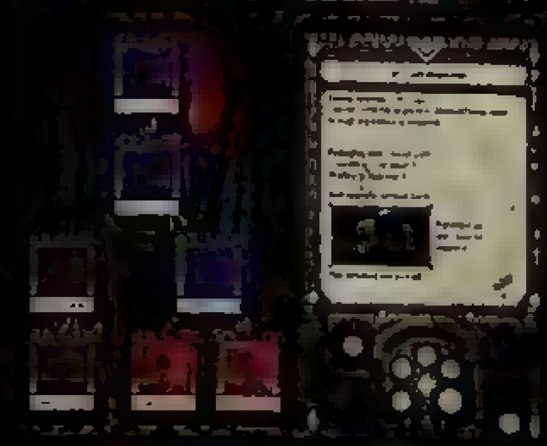
英雄们亲自加入战场为《魔法门英雄无敌Ⅳ》增色不少，甚至可以安排多个英雄在一个战场里战斗！他们将夹杂在各部队中间，身先士卒。与大地图一样，战场也采用了斜俯视视角，单纯从从画面表现力上来看，当然有所提高。唯一担心的是这可能会影响走位的准确判断。

由于“魔法门”的原地踏步，玩家们的目光已经纷纷投向了总能给他们带来新感觉的“英雄无敌”。青出于蓝而胜于蓝的事实表明，只有不断的创新，经典的游戏系列才能维持它强大的生命力。

DISCIPLES II DARK PROPHECY

圣战群英传Ⅱ黑暗预言

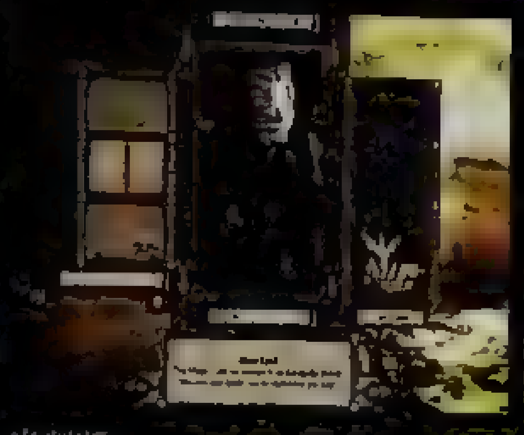
当读到这篇文章的时候，这款游戏也许已经安装在你的硬盘里了，它是三部作品中最早发售的一部。比起“奇迹时代”系列，“圣战群英传”对“英雄无敌”的模仿要多得多，以至于“英雄无敌”的老



手们不用经过操作手册和教学模式的培训，就能马上熟练的投入到《圣战群英传Ⅱ黑暗预言》的征战中去。

本作的故事时间离前代并不很久，因此，原先的四大种族依然被沿用：实力强大、黩武成性的军事帝国、历史悠久、民风强悍的山地矮人部落、凭依着超自然力量存在的不死王朝以及由邪魔们组成的恐怖军团。其中前两种势力倾向于光明，而后两者则是黑暗的信徒。每个种族都拥有自己的特殊兵种，保持着微妙的实力平衡。

和“英雄无敌”一样，在《圣战群英传Ⅱ黑暗预言》的地图上，到处散布着财宝、资源、怪物和特殊地点，等待着大家的探索。在800x600的分辨率下，视角镜头被拉得非常近，因此地图显得十分庞大，要窥其全貌可是相当困难。很多时候要借助屏幕一角的小地图来作



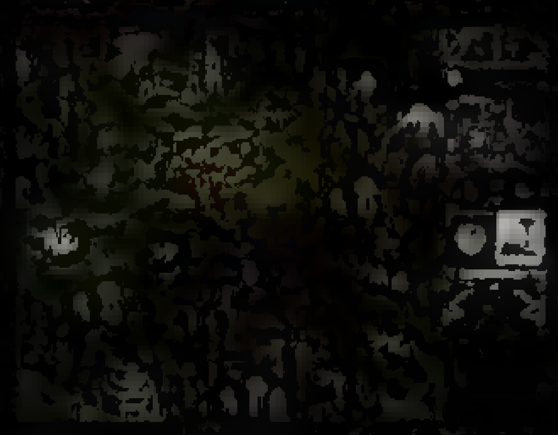
出判断。

每个种族都有特色鲜明的领地标志：帝国的疆土大多是绿色的平原丘陵；矮人们喜欢栖息在白雪皑皑的群山上；不死王朝以荒凉废弃的土地为它们的乐土；而来自地狱的恐怖军团则出没于充满熔岩的大地裂痕和峡谷中。每天，你的领地都会扩大，获取税收，从附近的矿山得到各种资源，用于建造建筑物、打造武器、研究魔法、招募部队。

部队来自于城堡中的各种建筑——他们中绝大多数其实就是兵营。假如金钱和资源足够，每天可以造一座新的建筑，这也与“英雄无敌”毫无二致。不同的是，《圣战群英传Ⅱ黑暗预言》里的部队是有经验值升级系统的，为了能够从菜鸟部队晋级到王牌军团，在

作战中必须尽量减少老兵的损失。新入伍的几种部队都是相当强大的，如复仇者、深渊恶魔等，但兵种的总体数量相比上代基本没有太大增加，仍维持在每个种族30种左右，只在平衡性方面做了一些优化调整。

英雄选择也和前作一样，你仍然可以从军事首长、魔法大师和行会领袖三种人物中选一个来领导你的霸业。虽然数量上比“英雄无敌”和“奇迹时代”少多了，但也各具特色：其中军事首长拥有攻击力最强的军队，也是最容易快速取胜的角色；魔法大师则会在后期凭借强大的魔法扭转乾坤；选择行会领袖可能会增加不少难度，不过却也能体会到最大的



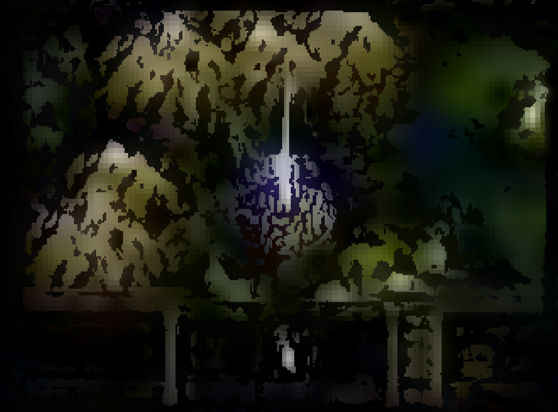
乐趣——如果你是一个热心机谋诈术的人，就会彻底爱上这个可爱的人物。

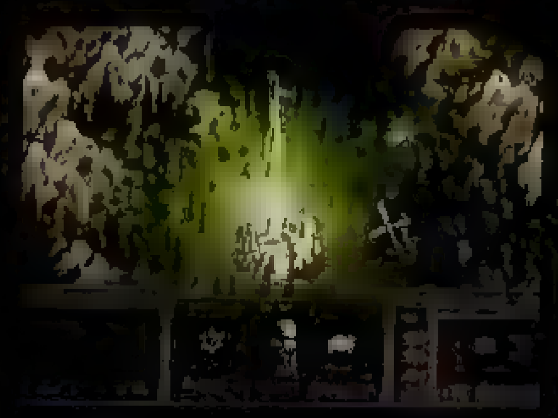
与其说《圣战群英传Ⅱ黑暗预言》是正统的SLG，不如说它更象一款RPG。从前面提到的部队练级系统就是RPG元素之一。你的部队数量是有限的，不会组织起如“英雄无敌”里般的数[illegible]之众，但是它们可以通过不断的消灭等级从低到高的怪物来提升自己的经验值，然后步步升级。到一定程度还会转职，譬如从帝国御林军晋升为骑士。繁多的武器装备种类和走来走去给你提供各种信息的NPC们也是典型的RPG特征。当然，还有情节起伏跌宕的单人剧情模式，总共有20余关，每一关中都有大量的任务，这些任务在情节上有紧密的关联，合起来就是一个完美的RPG剧本。

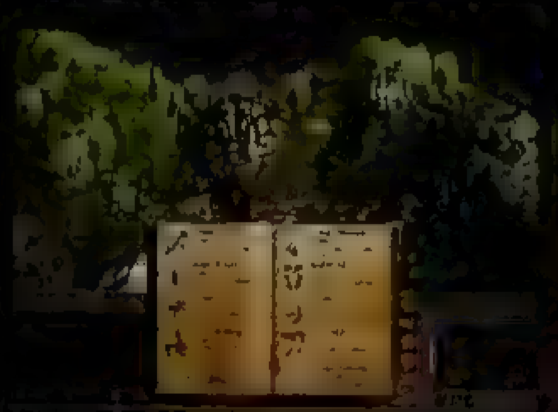
名称 Disciples 2 Dark Prophecy 类型 回合策略(SLG)
制作 Strategy First 代理
上市 2002.2 版本 英文
B

AGE OF WONDERS II THE WIZARD'S THRONE
奇迹时代Ⅱ魔法天尊

1999年，得到专业人士的一致好评的《奇迹时代》最终还是未能获得普通玩家的支持。太不起眼的画面表现使得它在华丽的《魔法门英雄无敌Ⅲ》前黯然失色，败下阵来。经过两年多的卧薪尝胆之







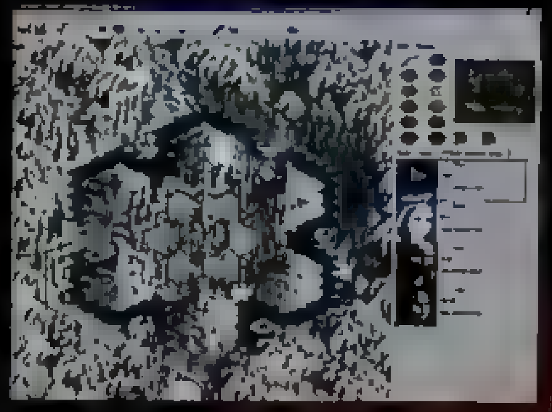
后，"奇迹时代"东山再起。2002年第二季度，它的最新作《奇迹时代Ⅱ魔法天尊》将对同期问世的《魔法门英雄无敌Ⅳ》发起有力的挑战。

从目前发布的画面来看，新作的画面相对于前作有了一定的进步，但是很遗憾，如果以它的老对手"英雄无敌"为参照物，则还是略逊一筹：色调有失鲜艳，而山脉、树林、建筑和人物的造型仍然太小，而且略显粗糙。

相比之下，内容方面的重大调整似乎比画面的少许改良更具意义。在原作的世界架构基础上，一个全新的魔法帝国建立起来了。除了保留原有全部种族外，增加了名为"Draconians"的新种族。这个大陆传说的作战单位拥有类似于龙的法力：飞翔、喷火或者娴熟地使用魔法。各种族之间不再泾渭分明，英雄可以将不同种族的兵力混编成一支部队——当然前提是保持它们之间的平衡，将半兽人和不死生物弄到一起可是会发生灾难性的后果！

游戏中英雄的技能树将大大扩展，主要集中在三类：魔法、领导和战斗，其中前两者的成分居多。选择不同的技能发展方向将赋予你的英雄完全迥异的性格：狂暴有力的战士、冷峻独裁的帝王或者精打细算的商人，你可以根据战略的需要，让他们在最适当的地方发挥不同的作用。

丰富的技能使得《奇迹时代Ⅱ魔法天尊》看起来有点象一款RPG，实际上，RPG成分的增加也是它与"魔法门英雄无敌"最大的



不同。游戏名称可以大致说明这个故事的内容：魔法王座是世界最高君主的称号，来自于神秘的永恒之岛的远古魔法教派拥有向世人授予这一称号的权力，但是近年来，这个教派发生了内部分裂，使用强大的魔法相互战斗，已经波及了俗世的安全。而你，Merlin，一个年轻而有前途的魔法师，要揭开教派分裂背后的阴谋，拯救世界，最终为自己夺得"魔法天尊"的至高地位。

在地图比前作有所扩大的同时，城市数量反而有所减少，但这不影响城市的重要地位，城市的功能非常丰富，而不象"英雄无敌"

那样仅仅是生产作战单位的基地。随着人口的增长，城市会提高等级，具备更多的功能。为了保住如此重要的城市，增添了各种辅助城防设施和城墙的新功能可以建设。魔法塔是城市里新加入的重要建筑之一，它最显著的作用就是"空间传输"功能，你可以在你庞大的帝国版图内将军队瞬间传来传去，省去了长途征战的麻烦。

在游戏的建设、战斗和魔法系统上，《奇迹时代Ⅱ魔法天尊》并不比"英雄无敌"系列有几多逊色。所以，如果这次的挑战仍然以失败告终的话，过于朴素的画面无疑就是它的阿喀琉斯之踵。

从目前得到的资料来看，这场争霸的最终胜利者还只能是强大的《魔法门英雄无敌Ⅳ》。不过可以看出，《奇迹时代Ⅱ魔法天尊》和《圣战群英传Ⅱ黑暗预言》这两位挑战者在尽可能的吸收"英雄无敌"系列优点的基础上，也充实了不少自创的内容，譬如它们都不约而同的大量引进RPG内容，试图避开在SLG成分上的巨大实力差距，从另一个方面来取得自己的优势。在画面、操作、策略魔法系统等诸多方面，它们与卫冕者的距离已经较两年前大大缩小。不知等到下一轮较量开始的时候，显赫的"英雄"是否仍然可以无敌？■

名称	[illegible]	类型	回合策略（ST）
制作	[illegible]	代理	[illegible]
上市	2002.[illegible]	版本	[illegible]

B+

钢铁之圆舞曲（上）
STEELY WALTZ

文/罗德慕斯

序章

"真棒！就象是巨大化的布娃娃一样！"

梅尔比尔双手叉腰，仰着头赞叹道。在她眼前的是一具高达26.4米的类人形机甲，全身蓝白冷色调涂装，在顶棚吊灯映衬下泛着金属特有的冰冷光泽，洗练的机械造型极具质感，就这么静静地矗立在拘束具中，让人感受到一种强烈的机能美。

"唯一可惜的是晚上不能抱着它睡觉！真叫人遗憾呢！"在梅尔比尔的身后，一个欢快的声音响起。梅尔比尔微微一笑，并没有把头转过去，仍旧将目光投诸在这尊钢铁的大卫像身上。大卫，这是她为它起的名字，因为每一个布娃娃都应该有自己的名字，尤其是属于她的娃娃。

一个梳着两个蝴蝶辫的少女忽然跳到两者之间的整备用升降机上，挡住了梅尔比尔的视线，她的穿着和梅尔比尔一样，是蓝灰颜色的制式紧身作战服，但脸孔却稚气未脱，透着一副天真烂漫的表情。

"哎哟，哎哟，珍妮佛，你就不能不板着脸吗？这样很难找到男朋友的。"

"饶舌可是比板着脸更不受男孩子欢迎啊，阿贞德准尉！"

"哼，那种胆小的生物哪里有诺尔队长那么优秀，我最崇拜的就是诺尔队长啦！"

梅尔比尔听到这里，不由得掩嘴笑了起来，这家伙看起来是个天真少女，说起话来却够刻薄的。她刚张开嘴想说些什么，却被机库里忽然响起的广播打断。

"莫妮卡·阿贞德准尉！珍妮佛·梅尔比尔士官长！请立刻到作战会议室集中！重复一遍……"

莫妮卡一听连忙跳下升降机，掏出身份鉴别卡挂到胸前，冲梅尔比尔吐吐舌头，说了句"快点吧，不然诺尔队长又要生气了。"然后蹦蹦跳跳地跑出了机库，跃动的两条蓬松的辫子仿佛飞舞的蝴蝶。

梅尔比尔有些恋恋不舍地走到机甲前面，拍了拍它腿部隆起的装甲，随即将鉴别卡别到前胸，把自己栗色的长发掖到耳后，跑步离开机库。在她的两侧，与"大卫"同一型号的十多台机甲一字排开，气势颇为宏大，挺直的腰杆如同地球古国为公主送行的卫士一般。

当她离开大门的一刹那，机库的红外线识别仪扫描过她的胸卡，电脑里留下了这样的记录

珍妮佛·梅尔比尔，进入时间12:30 离开时间：2:12，目的：对配属机甲做指纹匹配输入。隶属部队：欧姆尼军POWER DOLLS第177特别勤务大队，士官长，X5型机甲驾驶员……

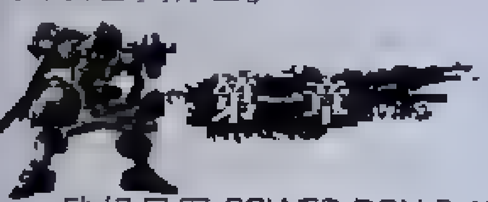
记得有谁说过，战争让女人走开。无论是原始部落之间的攻伐，还是以光年为单位的空间大战，都是以男性之间的对抗为主旋律，女人似乎永远只能做为战争的起因，而不是主角。但如果以"为女性争得战争权利"作为欧姆尼正规军POWER DOLLS第177特别勤务大队成立的理由，那么做这个论断的人就太自以为是了。

和平只是两片战争吐司中薄薄的一层火腿。基于这种现实的认识，欧姆尼联邦政府虽然在2643年与萨费鲁特共和国签定了停战条约，但两国暗地里却仍旧在军备上进行准备。在欧姆尼独立战争以及萨费鲁特战争期间，欧姆尼军中曾经出现过纯女性组成的机动机甲特种部队，大概是因为女性相对娇小的身躯与细致的思维比较适合机动机甲狭窄的座舱与复杂的仪表吧，这支被人称为"全欧姆尼选美大赛"的部队在战争中表现的非常活跃。有鉴于此，当停战协议签定后，欧姆尼军方就开始着手发展第三代机甲特别勤务部队，委派上一代DOLLS唯一的现役军官斐安·诺尔少校为司令官，从全军以及全国选拔具备驾驶天赋的精英女子，并集中进行强化训练。

不知道该说是幸运还是不幸，当这支部队刚刚组建完毕的时候，欧姆尼联邦与萨费鲁特共和国的战事又再度爆发了。

于是，"装甲取代了华服，枪声盖过了音乐，硝烟冲淡了香水，少女娇美的躯体为钢铁所包裹，献祭于战神阿瑞斯的宫殿之前。

——摘自歌剧《DOLLS——钢铁的圆舞曲》，序曲。”



欧姆尼军 POWER DOLLS 第177特别勤务大队总部，作战会议室。

梅尔比尔和其他同为女性的25名队员端坐在会议室的椅子上，放眼过去，黑色、橘红色、栗色、浅黄色、白色，仅发色就有近十种之多，跟身上千篇一律的作战服形成鲜明的对比。站起投影屏幕前讲解的是名三十岁上下的女性，身材修长精干，黑色短发，脸孔棱角分明，眉宇之间透着股凛然的英气，让瓦格纳的歌迷油然产生“这就是所谓女武神吧”的感慨。

她就是斐安·诺尔，177特别勤务大队的司令官，官拜联邦军少校，是目前大队中唯一真正参加过战争的人。严厉又不失弹性的作风令包括梅尔比尔在内的全部队员又是敬佩又是害怕，类似莫妮卡那种崇拜者在大队中也不乏其人。

“诸位！总部下达了作战任务，下面将针对此任务进行讲解。”开场白一贯如斐安本人般简洁。

“终于开始了呢！”梅尔比尔略微低头轻声自言自语，双手在膝盖上不由得握紧“你就等着看吧·爸爸·……”随即将头抬起，一瞬不移地盯着屏幕。

屏幕上显示出一幅欧姆尼地区萨伦湖的局部地图。斐安示意头发斑白的参谋长波利斯·于连——大队中唯一的男性——开始进行态势解析。于连轻咳嗽一声，走到台前，对下面26名已经可以做孙女的听众说道·

“已经查明，在梅塔内拉山脉南部东南方的萨伦湖附近，有受萨费尔特支持的反政府组织——吉利兰的据点。这方面，很有可能是与萨费尔特军的进攻计划相呼应。在联邦境内的吉利兰好像要进行什么活动。现在的情况是，萨费尔特军已经逼近欧姆尼城以西2000公里处。其它的部队，正在努力维护着战线的安全。在这种状况下，要是后方被偷袭，恐怕战线会立刻崩溃。无论如何要在敌人进攻前，将吉利兰反政府武装清剿殆尽。”

停顿了一下，于连参谋长继续说道·“你们的任务是 将吉利兰方面所有的装甲步兵全部破坏，并将有关敌人进攻作战的情报弄到手。我认为萨费尔特送给吉利兰的装甲步兵约有4架。具体型号不明。敌方吉利兰的兵力编制为 萨费尔特军所送的4架装甲步兵，其它均为战车部队。根据情报说，南部发现敌方部队。如果我军进攻，这支部队想必支撑不了太久。以上。”

一口气讲解完成，于连参谋长才露出一丝鼓励的笑容“这次作战，是新一代DOLLS的首次亮相。希望能发挥全部的能力，并完好的归来。预祝作战成功。”

下面的听众全都保持着沉默，不时响起挪动手脚与拨弄头发的声音。虽然一直就在做作战的训练，但一旦想到要面对真正的战争，无论谁都会有种莫名的紧张吧，尤其是这些女孩子。因为斐安是老兵，所以她非常了解这种心理，但她什么都没说。因为她是老兵，所以她也知道现在无论说什么激励的话都是没用处的，这种事不真正亲临战场是不可能理解的。更何况，斐安并不想用热血激昂的演说将这群纯洁少女推向狂热好战的窠臼，战争这东西终究是残酷的。

“那么 ……”斐安扫视了一下自己的下属，将这些想法深深藏在公务性的声调之后“关于作战计划，本次编成实行 ”

冗长细致的编成作业一直持续了三个小时，全部完成的时候，已经是下午六点多钟。斐安宣布解散，队员们纷纷起身，边揉着自己发酸的大腿，边向门口走去。莫妮卡一脸不高兴地走到梅尔比尔身边，拉着她的手撒娇般地念叨“真是的啊，为什么不让人家和珍妮佛一组呢？”

“这是因为你和我一样，驾驶的都是侦察用机甲呀！谁让你当初和我选同一科呢？”梅尔比尔笑着把手放在莫妮卡头上，拍了拍她蓬松的发型。DOLLS基本的作战单位是以三架机甲为一个独立小组，各配属火力、侦察以及近战三种型号的机甲，因此在一个小组里配属两架侦察机甲是不可能的。

“那为什么不能和诺尔队长一组？她的机甲可是火力型的呀。侦察机甲也可以携带很多的兵器啊，去求整备班的大叔们改造一下就好嘛……”莫妮卡的话开始多了起来，而且滑向不切实际的深渊。梅尔比尔知道这是她富有莫妮卡特色的紧张表现，于是站起身来，推着她的肩膀离开会议室，朝宿舍区走去，一路上只听到莫妮卡一个人念念叨叨，梅尔比尔却不说话，湛蓝的双眸闪动着若有所思的神情。她比17岁的莫妮卡年长一岁，却老成很多，按她自己的话说就是“已经是成年人了。”

好不容易将莫妮卡送回房间，梅尔比尔也回到了自己的屋子。屋子里很整洁，桌子上什么都没有，只摆放着一名穿着晚礼服的妇人的照片，再就是机动机甲的缩微模型。淋浴、洗漱之后，梅尔比尔穿着睡衣坐到床边，旁边窗户外不时有探照灯的白色光柱闪过。她拿起照片呆呆看了半天，忽然长长吐出一口气，说不清那是呼吸还是叹息。

“大卫，要加油哦！”

随即梅尔比尔关掉日光灯，躺到床上，被子不由自主地裹住了头，这或许就是她紧张的表现吧。

冰冷的空气混合着机油的味道冲进梅尔比尔的鼻孔，伴随着嘈杂的无线电声音，狭窄的机甲内部，仪表不断地晃动着。即使驾驶舱本身被液体防震层包裹着，她依旧可以感受得到外部剧烈的颠簸，胃里有种想呕吐的感觉，不是因为震动，而是因为紧张。梅尔比尔有点神经质地紧盯着漆黑的平视显示器，紧握着操纵杆，耳机里斐安队长正在重申作战的内容与各小队的任务。

此刻她与其他十一具机甲正置身于两架C-157战略运输机的机舱内，划过海拔一万米的高空，向着梅塔内拉山脉南部东南方的萨伦湖飞去。这个名为“自由之箭”的行动，将是DOLLS的首次任务。

“距离降落地点30公里，各小队进行最后确认！”斐安·诺尔简短有力的命令再度响起。

梅尔比尔深吸一口气，按照操作规程熟练地对自己的机甲进行最后的检查工作，从操作平台耦合电路的连动测试，到机载武器的弹药检查，一丝不苟。只是在最后，她悄悄加了一个自己的动作，操纵机甲的右臂轻轻地碰触了一下胸甲，因为那是驾驶舱所在的位置。

“梅尔比尔报告，机甲一切正常。”

“收到，请随时做好空降准备！”

跟梅尔比尔分在一个小组的两个人是李梅花少尉与玛哈提·拉克修准尉。巧得很，这两个人无论相貌与名字都带有些东方色彩。李梅花是名黑发黄皮肤的朴实少女，个性平凡，但是做事非常的努力，早在军事学校时就以加倍的勤奋而出名，而她的成绩也算是大队中出类拔萃，本次作战任梅尔比尔所在小队的分队长，驾驶火力型的X5机动机甲，

而玛哈提·拉克修虽然也是黑发，肤色却比李梅花黑很多，眉心按照她家乡的习俗点了一颗红痣，看上去非常漂亮。但这个人说话和行动的方式都是那么独特，总是被一股神秘的气氛笼罩，而且她说出来的话，别人多半很难理解。因为莫尼卡总是听到她在占卜或是预言些什么，所以就把她当成了一个有特异功能的人。据说，她是听从了上天的指引才加入了欧姆尼军的。她配属的是近战型的机甲，负责全组近距离的作战。

这两个人与梅尔比尔交情都不是特别深，但都值得信赖。她除了不大喜欢玛哈提平时那种神秘兮兮的样子以外，对她们两个感觉还不算差，何况梅尔比尔自己的性格也挺古怪的。真正随和的恐怕只有外号叫“莫妮卡放送局”的那位少女吧，此时她正在另一架运输机中待命。

“到达指定空域，开始投放机甲！”运输机驾驶员的声音从耳机里响起，机舱后面的降落舱门随即发出隆隆的闷声，徐徐打开。猛烈的风呼呼地吹进机舱，飞机震动的更厉害了，从舱门可以看到飞机下面朵朵的白云，以及护航的两架战斗机。

一具一具的机甲开始沿着磁性导轨缓慢地移动起来，当机甲滑到舱口时，导轨的磁力忽然消失，机甲便随着惯性滑出运输机，向下方的陆地跌下去。

虽然已经做过很多次的降落练习，但滑去机舱那一瞬间的失重感梅尔比尔始终还是不习惯，总感觉失去了脚踩大地的踏实，心里涌现出莫名的恐慌。在经过十几秒的天眩地转之后，她才逐步适应了下坠的速度，眼睛开始盯牢高度计，一手把住降落伞的开关，一手把住姿态调整气嘴的阀门。

最初的一千米，机甲采取自由落体，当高度降到两千米时，机甲需要依次开启三个大小不同的动力缓冲伞，以便能够逐步降低坠落速度，又不致于飘离降落点太远.

最后的一千米，安装在机甲全身的姿态调整气嘴与减速火箭开始工作，驾驶员必须根据机甲的降落姿势随时调整喷嘴的角度，尽量让机甲以最为平稳的姿态着地。

这些都是早就在学校学过的知识，梅尔比尔闭着眼睛也背的出，模拟训练也做了不下二十次，但一旦亲临战场，紧张感始终还是无法消除。看着高度记中的液晶数字急剧地下降，她感觉口舌发干，心跳加速，即使是在密闭的驾驶舱内，仍旧可以听到外面急促的风声。

当高度计的数字跳到零的时候，机身一阵剧烈的摇动，随即传来一声闷闷的撞击声。时间不容她对自己的心情做做更多的感慨，当梅尔比尔看到姿态平衡仪的红色指针准确地与标准线重合的时候，方才松了一口气，发现手心沾满了汗水。她闭上眼睛静默了几秒钟，才拿起通话机向小组长李梅花报告

“梅尔比尔顺利进入预定位置，等待进一步指示。”

眼前的平视显示屏“啪啪”地自动开机，通过机甲上方头颅状的广角镜头，战场的景色映进了梅尔比尔的眼帘，这是片树林稀疏的开阔地，只有几片不大的白杨林懒散地分散开来。满是沙砾的地形起伏不平，一条狭窄的河流蜿蜒流淌，远处两侧丘陵层叠，中间一条简易的沙石公路深入其中，丘陵脚下隐约可见几栋房屋。即使不通过滤光修正，这番景色也只能用单调的干黄以及浅绿来形容，乏善可陈的平庸风景，即使是大诗人，也无法凑出十四行以上的诗歌来赞美它。然而这些风景恐怕会留在这些少女脑海里一辈子，因为这里马上就会成为她们第一次杀戮的战场。

只是在战场上，你死我活的紧张空气会冲走一切与战斗无关的情绪，至于这些哲学与感情上的谓叹，那是能够活下来之后才作的事情了。

梅尔比尔迅速确认一下自己的位置，当得到同队的李梅花与玛哈提·拉克修的回复后，她按下了动力阀的按纽，位于腰部的大功率发动机逐渐轰鸣，整部机甲开始以怪异但绝对平稳的动作徐徐移动。在梅尔比尔的“大卫”周围，十一部类似大小的机甲也以同样步调向前走着，阳光照射之下，整个机甲群泛着杀气，有如一群蓄势待发的猛兽，让人无论如何也联想不到里面竟然坐的是只有十七、八岁的纯真少女。

按照作战计划，十二部机甲将分为两队。第一分队要迅速冲过河流唯一的一座桥梁，确立桥头堡的位置，并且对吉利兰反政府武装进行先期炮火袭击。随后跟进的第二分队用携带的TNT高性能炸药将桥梁炸毁，以阻止附近敌军的支援。然后两个分队从公路两侧同时向吉利兰的基地进攻。将敌人机甲肃清后取得作战计划，然后沿右边的丘陵撤离。

梅尔比尔被分配到了负责抢占桥头堡的第一分队“银狐”，她神情严肃地看着电脑成像的路线图，耳机里保持着进攻前的无线电静默，头顶的雷达发出劈啪的电子噪音，外面是机甲踩在沙砾上的沙沙声，然而在这一片大战前的严峻气氛中，一阵轻柔的歌声却回荡在“大卫”狭小的驾驶舱里。

在那碧绿色的山峦之后
在那白云缭绕的城堡
我的青春哟
就象小鸟一般飞翔
飞过山峰，飞过城垣
去把我心爱的人儿探望
飞过山峰，飞过城垣
去把我心爱的人儿探望

每当心情焦躁不安的时候，梅尔比尔都会唱起这首歌，是何时学会的已经记不清了，十岁？十二岁？每次睡不着的时候母亲都会唱起这支歌来，然后父亲……父亲？哼

一想起这个词梅尔比尔的胸口就会涌现出一股嫌恶感，正当她拼命将这个词排斥出脑海中时，警报灯忽然尖利地叫了起来，猛然回过神的梅尔比尔看到索敌雷达屏幕上出现了几个鲜红的红点。

“一点钟方向，距离200，敌步兵战斗车发现！！”

透过显示器，梅尔比尔清晰地看到一辆浅黄颜色的战车从一个山包后面缓缓开出来，那战车似乎还不曾发觉银狐的存在，兀自转动着车顶的炮塔，一副悠闲的样子。梅尔比尔的“大卫”是X5R型号，也就是侦察型机甲，双肩由于已经固置了被动传感器，无法搭载重型武器，所以她的职责是发现敌人并且立刻回报给其他队员，再由配备了加农炮或者对战车飞弹的机体予以打击。这也是利用机甲战的基本战法。

迅速地向李梅花和拉克修汇报了敌人的准确位置后，梅尔比尔操纵机甲灵巧地离开了重武装机甲与敌人之间的地带。她刚刚躲闪开来，听到身后一阵高速物体切割空气的尖利嘶鸣，短短两秒之后，一枚TMS16对战车飞弹准确地命中了步兵战斗车，战车立刻被一团火光笼罩，随即就变成了“曾经是战车”的一团残骸，一阵黑烟冉冉升上天空。

“我打中啦！”耳机里李梅花高兴地叫喊起来，声音透着实战特有的兴奋。

“· 昨夜的星空告诉我，一切都会顺利的。”拉克修的声音在通讯回路里颇有神秘色彩，她操纵的近战型机甲不失时机地穿插到战车残骸旁边，以保护梅尔比尔的侦察机甲不受到敌人的攻击。

“果然遵照教官的话没错呢！”李梅花感叹道。

“不愧是优等生啊，时刻都铭记着教官的教诲。”梅尔比尔笑着半揶揄地说。

斐安在耳机中听到这些，只说了一句“做的不错，继续保持下去！”只要这些少女们没意识到被摧毁的战车里还乘坐着人类这个事实，那么战斗就和模拟战没有任何区别，她们也能减少一点罪恶感。斐安不想点破这一点，她不是无原则的和平主义者，在战场上，对敌人怜悯就是对自己残忍。将敌人的肉体消灭是战士之责任，从她们加入DOLLS起，这点就已经注定了。

接下来的战斗进展顺利，十二部机甲在击毁了两辆战斗车以及三辆重型坦克之后，轻易地夺取了桥头。随后在桥上安放了TNT高性能炸药，两分钟后，河的两岸联系便告中断。然后的任务，就是突入吉利兰的基地，破坏机甲以及获取作战计划了。

梅尔比尔的机甲还是一马当先，一边谨慎地移动一边向前方施放SCR10探测器。这个探测器可以探测到周围金属物体的大小、质量并回馈给机甲，经由电脑分析便可以判断出敌方武器的种类，是侦察兵相当方便的道具。很快，屏幕上的红点逐渐增多，快接近敌人的老巢了。

TMS16对战车飞弹与CS7-120加农炮开始不停地怒吼，连装机关炮将地面掀起一阵阵的烟雾，将敌我双方都埋到了灰尘之中，不时有火光从烟雾中爆出。而吉利兰军的反击也异常猛烈，各种口径的武器一起向机甲群倾泻，所幸的是这些非正规军的炮火无法撼动机动机甲的厚重装甲，所以机甲群的损伤并不大。

“不好！敌人机甲发现 ”这次是莫妮卡传来的惊叫，那语调与其说是惊讶，倒不如说是兴奋。梅尔比尔深吸一口气，在恒温25度的驾驶舱内，她仍旧出了一身的大汗，几缕头发被汗水沾在额头也顾不上拨到两边，连忙将镜头转过去，她看到一个与“大卫”相似大小的黑影出现在灰尘中。

“可以确认机甲类型吗？”李梅花问。

“如果拉克修占卜不出来的话 ……”梅尔比尔开着玩笑，把侦察镜头又拉近了点，终于看清楚了它的真面目。这就是萨费尔特军送给吉利兰反政府军的机甲之一，是属于和拉克修的机甲同一类型的近战型号。

“用近战型机甲打头阵吗？没见过世面的土包子打法！”不知是谁用公开频道对所有成员说道，引起一阵哄笑。

近战机甲一般用于防卫己方机甲火炮无法触机的近距离死角，或者是等充分的炮火袭击后对敌人残余兵力的清扫。而现在，敌人居然在“银狐”的战力完整的情况下使用近战机甲冲锋，看来吉利兰武装对于机甲的使用是生手。

两枚导弹呼啸而去，在即将接近那部机甲时候却忽然转向，向两边飞去，不知爆炸在什么地方，那机甲前方银光点点，煞是好看。

“金属铂条……他们连这东西也有了……”梅尔比尔不由得自言自语，举起了AL-3狙击步枪。经过几个月的艰苦训练，同伴之间配合都相当默契，她的身后，李梅花与拉克修也同时将那部机甲纳入CST-120毫米加农炮的瞄准镜内。这次那部机甲可以说是黔驴技穷了，虽然勉强躲过了李梅花的攻击，但先被梅尔比尔的狙击枪打瞎了头部的观察镜头，然后立刻被拉克修的120毫米贫铀弹结结实实地击中了右腿与躯体的接合部。机甲摇晃了几下，无可奈何地轰然倒地。

就在同一个瞬间，拉克修一边在通讯回路里冷静地念叨着不知什么咒语，一边操纵着机甲冲了上去，在那机甲爬起来之前，在它腹部的动力部分补了一枪。不幸的牺牲者颤抖几下，终于一动不动。此刻周围的敌人兵力也基本上被扫

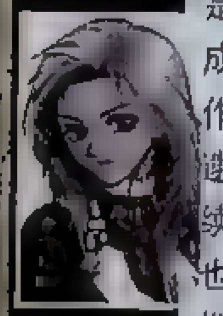
平了，机甲群继续向前推进。

在经过那机甲的残骸时，梅尔比尔不经意地回头，看到它巨大的机械下腹一个冒着黑烟的大洞，短路的电子管线冒着火花，劈啪作响，一想到大卫也可能会变成这样子，她不由得皱紧了眉头一阵嫌恶。忽然之间，梅尔比尔注意到在那机甲左臂的高强度护盾上，有一个用红油漆涂出的小小“M”字样，她不禁悚然一惊，机甲的动作嘎然而止，整个人一时间楞在那里。

“梅尔比尔士官长，为什么停止前进，怎么啦？”耳机里传来斐安·诺尔的询问。

“啊……没事……没事……”梅尔比尔一边这么说着，一边重新启动了行进程序。谁也没有看到驾驶舱的她的表情，那是种混杂着愤怒、惊诧以及感伤等多种感情的模样。

之后的作战一切顺利，剩下的三部萨费鲁特机甲在银狐各个击破的战术下先后被摧毁，吉利兰的作战车辆也损失殆尽。唯一的麻烦是基地门口的一台导弹发射车造成的，莫妮卡和另外一台机甲因为作战太顺利，冲的太快，结果被它逮个正着。导弹车破釜沉舟式的连续发射虽然暴露了自己的位置，但也炸伤了银狐的两台机甲。导弹发射车立刻就被炮火所覆盖，而那两台机甲总算幸运，没有炸坏腿部移动装置，尚可以继续执行任务。



“讨厌！把我的机甲弄成这个样子，太可恶了！！莫妮卡一边不顾通讯回路还处在开放状态，恼火地大喊，一边原地将机甲能够攻击的武器通通发射出去，弄得前方硝烟滚滚。

“喂！阿贞德准尉！你冷静一下！”斐安·诺尔的声音让莫妮卡稍微冷静了下来，还她仍旧对着话筒嘟囔嘟囔唠叨个不停。如果是平时，梅尔比尔一定会插进来对莫妮卡说几句宽慰的话，但今天自从她看到那个红色的M后，心情大乱，坐在驾驶舱内有种不知所措的感觉，遑论顾及别人。梅尔比尔闭上眼睛靠在驾驶舱内，尽力让自己的心情平复下来。大卫似乎能体察出梅尔比尔的心情一样，噪音小了许多，那种低沉的嗡嗡声倒象是安慰梅尔比尔的私语。

经过这一段小插曲，整个机甲群再度前进，当先头的梅尔比尔来到吉利兰的司令部前时，整个基地视距内已经没有任何具备反击能力的敌人了。

“李梅花小队，你们去司令部里搜寻敌人的作战计划，其他单位就地警戒。”斐安·诺尔确认安全之后，下达了如上的指示：“搜查的速度要快，根据卫星的情报，敌人的援军已经距离断桥不到12公里。”

“明白！”三个人异口同声地答到，分快地打开机甲胸盖，从伸出来的梯子里爬出来，手持专用的冲锋枪冲进楼中。梅尔比尔冲在最前面，除了取得作战计划之外，她心里还有一件事希望能够从搜查中得到证实，这是千载难逢的好机会。

司令部里空荡荡的，方才银狐的猛烈进攻使得反抗军的人彻底丧失了战意。从物品的凌乱程度来看，这些乌合之众连最起码的撤退工作都没做就全跑光了。于是梅尔比尔、李梅花、拉克修三个人很轻易地就来到地下一层，分头开始搜索。梅尔比尔飞快地跑到资料室里，颤抖着双手从“M”打头的文档中翻找着那个她一直在心里默念的单词。

“果然……”当梅尔比尔匆匆地又将一页掀过时，终于看到了自己所想要证实的疑问。她颓然地靠在墙壁上，文件从手中滑落，湛蓝色的眼眸流露出极度失望的神情，口里呻吟般地喃喃道“不可能……就算是……怎么可能。”一时间，梅尔比尔有种掩面想哭的冲动，但时间和情势都不允许她这样做，而且她也绝对不能让其他人看到自己的异态。

很快肩头的通话器响起了拉克修沉稳的声音“作战计划已经入手，大家可以撤离了。”梅尔比尔把手按在胸口，平复了一下心情，将飘到前胸的长发拢回耳后，努力让自己的表情象平时那样。当她确信别人看不出自己的不安时，飞也似地跑出屋子去。

“作战完成，立刻向预定方向撤退！”斐安·诺尔见作战计划已经拿到了，看了看远处正在架桥的敌人援军，说道，心里暗自庆幸己方并没有一人伤亡。

“回去以后，我要好好洗个澡！”莫妮卡的声音大声回荡在通讯回路里。

“好好去清洗战争的戾气吧……愿神保佑你。”拉克修回答，本来这时候该接下一句的是梅尔比尔才对，但是后者却保持着沉默。

全体机甲立即转向，转换成高速模式，朝着撤退路线转进，身后扬起阵阵沙暴。在这一群得手的银狐之中，其中一台机甲里，一位栗色头发的少女略带悲伤的声音回荡在狭窄的坐舱里“大卫……我只跟你说哦，今天我发现了……”

第三章

“敌人机甲悉数破坏，作战计划入手，本队无一伤亡！”

第三代DOLLS的首次亮相便大获全胜，顺利归还的本队受到了基地英雄般的欢迎，很多后勤系统的老兵不禁回想起当年前两代DOLLS的英姿。

“诸位英勇的队员们！我衷心地向你们表示祝贺！你们杰出的战绩所产生的光辉，是任何勋章都无法比拟的。在这支队伍组建之初，有人这样问：几个不懂事的小姑娘能干什么？我回答说：幼狮在长大前能做什么？如今你们已经成长了，用铁一般的事实，将这个疑问击得粉碎，用不容置疑的成绩，证明了你们存在的价值。我为你们感到高兴和自豪……”

参谋长于连在当晚举行的庆祝会上，举着杯子向兴高采烈的DOLLS队员们做起演讲来。虽然演说的内容平淡无奇，但于连浑厚的男低音和队员们沉浸在喜悦中的幸福感却发酵成为醇厚的美酒，宴会上的每个人都恍若为其所陶醉。是的，每个人，除了坐在角落，手握酒杯呆望前方的栗发少女。

梅尔比尔实在没办法高兴的起来，那个该死的“M”将她的心境彻底打乱。看着别人兴奋地谈笑，她更觉得自己有不开心的理由，因为她其实与她们都是不同的。

“珍妮佛?！你一个人在这里干什么？”莫妮卡从人群中挤出来，端着一盘香蕉少拉凑到梅尔比尔身旁，“怎么闷闷不乐的，是不是身体不舒服？”

“啊……没有，只是感觉不大好而已……可能是有些醉了吧……”梅尔比尔淡淡地答道，为了掩饰自己的情绪，将酒杯举到了嘴边抿了一口。

“不会吧，强化训练时期的你可是一口气喝掉四瓶都面不改色呢。”

“酒这种东西，往往会成为人的精神之源，如果无法控制好自己生命的能量，那就会让它如洪水般泛滥出来……”

这个声音和往常一样，无论内容还是语气带着丝神秘感，莫妮卡和梅尔比尔同时扭头去看，发现拉克修正坐在旁边，连持杯的姿势都透着丝宗教的味道，或许她更适合去做某个神殿的女祭司。

“哎呀，玛哈提！给我占占星吧！”莫妮卡笑着对她喊道。

“这可不行，占星必须用地球的古星图，而这里是欧姆尼。”拉克修一脸肃穆地回答，“不如用扑克如何？”

“好啊！好啊！珍妮佛，我们一齐来算算……哦……就算算我的未来吧！好不好？”莫妮卡摇动着梅尔比尔的双肩，口气象是恳求大姐给自己买糖果吃的小女生。梅尔比尔看了一眼拉克修，默默地点点头。

此刻宴会厅里灯光变暗，优美的音乐流泻出来，餐桌和椅子被搬开，人们开始纷纷跳起舞来。在队员们的起哄声下，发表完演说的于连参谋长与斐安·诺尔队长率先跳起第一支曲子，两人拙劣的舞步与僵直的表情看上去就象是在探讨机甲的战术问题，而不是在跳舞。

无视周围的喧闹，拉克修拿出一副大阿尔卡纸牌，将牌分成两叠，然后反手虎过几遍，熟练地将牌一张张铺在桌子上，摆成一个圆环形，然后向梅尔比尔与莫妮卡摊开双手，用一种低沉的腔调说道“前来问卜命运的人们，现在就请敞开你们的心扉，借由纸牌的力量来昭显你的未来。用你的心来抽一张，记得要用心来抽，你就会得到神的启示。”

莫妮卡很虔诚地闭上眼睛，从牌的中间抽了一张出来，把它扣在桌子上，翻过来一看，原来是张正位的战车。

拉克修微微一笑，解释道“战车预示着强大的力量，但也有轻率冒进以至走向灭亡一途的意味。这个不是你的未来，而是你上次任务的表现吧。”

莫妮卡搔搔头，“嘿嘿”傻笑起来，为了掩饰自己的不好意思，她拉住梅尔比尔的手，让她也来抽一张。梅尔比尔也不多想，随手从牌堆中取出一张，放在桌面上。因为牌被梅尔比尔的手臂挡着，莫妮卡看不清楚，急忙想拉开她的手看了究竟，结果动作一大，那张牌被推到了地上。

“倒吊男……”拉克修的声音不带任何感情色彩，“可惜现在无法判断它是正位还是倒位，那可是两种完全不同的命运啊！”

梅尔比尔啜了一口葡萄酒，轻轻“哦”了一声，倒是莫妮卡急不可待地问拉克修问道：“那要怎么解释珍妮佛的命运哩？”

“正位是自我的牺牲，而倒位则预示着背叛、尤其是指痛苦的背叛。”

莫妮卡嚷道：“我看到啦，我看到啦，珍妮佛是正位呢，我看到那人是头朝上的嘛。！”

拉克修清楚地看到梅尔比尔的手颤抖了一下，两人在昏暗的灯光里对视了一下，终于谁也没有说话，此刻舞曲正达到最高潮。

第四章

战争永远不许人们有更多欢乐的余裕，日益激烈的战况，让177勤务大队的铿锵玫瑰们终日奔走于战场之上。刚开始的那份兴奋已经淡化，而“杀人”的感觉也早随着频繁的战斗而麻木。对她们来说，作战的意义就是完成任务，而敌人也只是需要消灭的障碍，奢求她们对这种事情产生兴趣，未免将战争看得太过浪漫了。

“各小队进入戒备状态！”

斐安·诺尔队长的声音一如既往地冷淡严肃，早就习惯了的队员们默不作声地将机甲散开到各自的位置，乌黑的枪口对准了前方峡谷的迷雾之中。

这一次DOLLS的任务，是在位于新内华达州西侧的鸵鸟峡谷伏击撤退的萨费尔特军第六、第七以及第十一师团。另据情报，撤退的萨费尔特军中有身份不明的VIP，DOLLS的另一个任务就是设法将这名VIP截获。

历经了这么多场艰苦的战斗，大卫身上弹痕累累，焊接的瑕疵象伤疤一样横在前胸。梅尔比尔心疼不已，但是也没有办法。她所能做的只有用专用清洁剂一遍又一遍地擦拭大卫被硝烟熏黄了的机体。

“大卫啊，昨天莫妮卡问起我为什么参加DOLLS，我回答说是因为希望能有一个自己的布娃娃……但是我是在扯谎，你不要生气哦，其实我……”

梅尔比尔在驾驶舱内对着并无感情可言的大卫自言自语，最近她对大卫说话的次数越来越多，相反的，跟人交流的次数却越来越少，害怕别人窥破自己心中的秘密，湛蓝色的眼睛只敢与同样湛蓝的电脑屏幕对视，连她自己都开始怀疑自己是否患了自闭症。

梅尔比尔的任务是埋伏在峡谷的出口处，将侥幸逃过前方部队攻击的敌人的方位汇报给己方空军与火炮支援连队，这个位置可以说是达成VIP俘获的关键。

很快，敌人的三架武装搜索直升机出现在峡谷口，早有准备的DOLLS毫不客气地赏了它几枚MMS两用导弹，直升机还没反应过来就被炸成了碎片，扬扬洒洒飘落峡谷之中。

这几声爆炸如同是敲响了敌人的丧钟。居高临下的十几台机甲尽情地发挥地形与火力的优势，MC2-4B机关炮、TMS对战车导弹，雷神榴散弹枪等重武器响成一片，间或还有远处友军火炮支援连队的炮击和空军的轰炸配合。遭到迎头痛击的萨费尔特军一边做着徒劳的反击，一边硬着头皮向峡谷的另一侧冲去。因为他们的身后是欧姆尼正规军，唯有冲过峡谷，才有生存的希望。

炸翻了的战车残骸与履带断裂的坦克将本就狭窄的峡谷阻隔的更加水泄不通，只听见下面一片嘈杂的叫喊声与鸣笛声。滚滚的黑烟飘上峡谷，虽然使伏击部队的射击精准度有所下降，但敌人的部队密度却反让命中率有所上升。

伏击开始后二十分钟，战况悄然起了变化，萨费尔特军摆脱了开战时的混乱，开始有计划地组织曲射型重武器对峡谷两侧猛烈还击，虽然DOLLS隐蔽的非常巧妙，但毕竟面对的是三个师团级的兵力，先后已经有三部机甲被命中，其中一部的驾驶员被迫放弃机体撤离。敌人的空军这时候也突破了欧姆尼军的防空阵地，让DOLLS不得不还得顾及对空的防卫。而己方的火炮支援连队正在转移发射阵地，一时半会儿是不能指望他们重新进入发射待命状态了。而萨费尔特军就趁着这个间隙源源不断地通过峡谷。

梅尔比尔听见通讯回路里各名队员焦急的对话，心里也颇为着急，几次请求去前方支援，都被斐安拒绝了。

“你的任务就是截击漏网的敌人，明白吗？不可以擅离岗位！”

“了解了……”梅尔比尔放下话筒，重新盯着雷达监视器，预先敷设到峡谷谷口的十二枚SCR11探测器不断地将信息回馈过来，让她随时了解战场的态势。远方不断传来爆炸声和各种武器的轰鸣，令她感觉非常地不耐。不是嗜血好战的不耐，而是一种莫名的恐慌，至于究竟是什么她自己也说不清楚。

忽然之间，声波检测装置警报大噪，一阵引擎声经过滤波，清晰地传进梅尔比尔的耳膜，从波形判断，这个声音是属于萨费尔特军的S-2主战坦克的。萨费尔特军终于突破了前方部队的重重阻隔，冲到了峡谷谷口。

鉴于这次作战不需要大机动力，所以即使是梅尔比尔的X5R侦察机甲，也配备了一架联装的M-RS4蜂巢式火箭炮，以便有足够的火力用来阻击敌军。

“好吧，大卫！我们上！”梅尔比尔大叫道，也只有作战时候的她，才最具活力，让别人能看出一点点她属于少女的开朗活泼。

左肩的火箭炮发出巨大的轰鸣，十几枚炮弹呼啸着飞向峡谷，巨大的后坐力令十几吨中的机甲也往后退了三四米，晃了晃才勉强站住。握着操纵杆的梅尔比尔虽有驾驶舱作缓冲，也觉得脑子一阵晕眩。

声波检测装置里的引擎声嘎然而止，看来战车已经被摧毁了。后面的车辆就算要搬开残骸继续前进，也是花费不少时间。梅尔比尔趁机冲出掩体，跑到峡谷边缘，将火箭炮转为单发模式，打算对敌人实施精确打击，只要她能够撑住一会儿，就会有队友拉克修与李梅花的重武装机甲赶来支援了。

那辆不幸的主战坦克炮塔被彻底掀开，扭曲残破的履带象一条死蛇摊在地上，黝黑敦实的金属身躯已经和身旁的岩石一样没有了任何作用。在它身后，人工掀起的沙尘中几个黑影畏畏缩缩不敢向前，马达空转的声音格外醒目。

“梅尔比尔呼叫李梅花小队，请立即支援谷口！重复一遍……”

“了解，请注意搜索敌VIP踪迹。”

梅尔比尔稍微定了定心，继续与敌人做着虚以委蛇的纠缠。看来前方的DOLLS作战还是成功的，冲到这里来的敌人兵力并不多，而且由于不知道伏兵的数量，不敢前进，只敢拼命无瞄准地往烟雾里射击，结果大部分子弹都擦着岩壁而过，偶尔几颗击中了大卫，也在厚实的装甲前无可奈何。

忽然，梅尔比尔从屏幕上看到，一辆造型明显不同其他的装甲步兵车徐徐开进视距，几辆其他的战车立刻开到它的附近充当盾牌。梅尔比尔意识到这可能就是萨费尔特那位神秘的VIP的坐车，立刻精神一振，将手中的榴弹枪装填上气体神经麻痹弹。该弹头含有高浓度的特效梅西林神经麻痹气体，一旦爆炸，爆点方圆三十米之内直接接触这种气体的人类都会丧失活动能力，是为这次作战专门配属的武器。

借助高倍数瞄准镜，梅尔比尔很清楚地看到那辆步兵车的样子。那车身弹痕累累，一个轮胎也已经瘪了，开到这里已经是非常勉强。梅尔比尔慢慢将车子放进准星之中，一个指头轻轻放在萤光色发射纽上，正当她要在指尖加力的时候，忽然那车门开了，一个没穿萨费尔特军军服的人跑了出来，他的怒吼通过声波检测装置真切地传到了梅尔比尔耳中。

“我以欧姆尼的全体卫星发誓，我绝不要死在这里！”

这声音……梅尔比尔一下子楞在了那里，指头僵在按纽上方，心脏忽地变的比大卫的钢铁身体还凉。她颤抖着双手将瞄准镜调到最高倍数，把眼睛凑过去一看，不由得从嘴里发出一阵悲鸣般的呻吟。

从瞄准镜中，她可以清楚地看到，那是一个四十多岁的中年男子，体格魁梧，相貌威严，有着一头栗色的头发……

“大卫……我该怎么办？我明明很恨他啊……没错……那个人，我最想杀死的就是他……对不对，大卫……”梅尔比尔只觉得眼睛被某种液体充盈，意识似乎逐渐超脱于身体之外，远方的枪炮声都成为了极其遥远的存在，她唯一能够做的就是一遍又一遍地向拟人化的冰冷钢铁机甲哭诉着完全不成条理的句子。

那男子站在车外挥舞着双手，看起来似乎很激愤的样子，几名萨费鲁特的军官走到他跟前，费了很大力气才劝他坐进另外一部战车。见到栗发男子走进了车子，梅尔比尔将头发用力向后甩去，表情坚毅，似乎是下了重大的决心。她重新让机甲摆成射击姿态，拉下瞄准镜，确认神经弹装填，葱白色的手指一点一点地向射击按钮上加力……■(待续)

控制了沙丘 就控制了宇宙

——帝王：沙丘战争全面战斗指南

Westwood 最新 3D 即时策略游戏《帝王·沙丘战争》早已上市，在对游戏有深入理解和评价后，我们奉献这篇详细的资料指南给在沙丘中奋战的各位玩家，以帮助各位了解《帝王·沙丘战争》的各个单位和建筑的功效，同时祝愿各位能分享为荣誉而战、统治阿拉奇斯、进而统治宇宙的爽快感觉。

一、故事概述

想深入了解整个沙丘传奇的来龙去脉吗？将要进行战斗的每个行星情况又是如何？那令你恐惧的生物沙虫到底是怎么回事？

故事背景

宇宙历 10190 年，宇宙由各个帝国组成，而政治手腕——一种很久以前管理国家的艺术——则指引着整个银河的命运。家族是基本的政治实体，贵族统治体，或者更简单地说，独裁者，通过税收或恐怖统治、投票或战争来维持帝国运作。

对这些竞争的家族来说，没有一颗星球能像沙尘覆盖的阿拉奇斯，也就是世人熟知的"沙丘"那样具有价值。做为众所觊觎的香料"美那基"的产地，阿拉奇斯可说是宇宙的虚拟中心。控制沙丘的家族即控制了美那基香料，它能延长人类生命达数个世纪、增强精神力量，并藉由折叠宇宙结构而达成星际旅行的目的。控制了沙丘的家族，即控制了一切。

在争夺沙丘控制权的争斗中，没有人能像已知宇宙的统治者——皇帝费德瑞克四世大帝——将权力运用得那样成功。皇帝利用家族之间争夺阿拉奇斯矿权的欲望，而将大小家族从高贵的亚崔迪家族到残暴的哈肯尼家族把玩于手中。但是皇帝的野心并没有维持多久，随着他的死亡，阿拉奇斯的争夺战再度展开。

已知宇宙的帝国皇帝科里诺被他宠幸的爱妾依莱拉暗杀致死，瞬间统治宇宙数百年的科里诺王朝土崩瓦解了，宇宙再次陷入了混沌和冲突中，所有家族都把目光注视着皇权的王座——阿拉奇斯行星，从目前的形势看，有三个家族具备足够统治宇宙建立王朝的能力，它们是高贵的阿特雷德、神秘卑鄙的奥图斯和凶残邪恶的哈肯尼。现在，宇宙的基本秩序控制在掌握了星际运输能力的工会和姐妹会手中，但是未来宇宙的命运将会从三大家族的手中产生，而这一切的关键就在于沙丘——阿拉奇斯的控制权上。

谁控制了沙丘，谁就能够掌握宇宙！

三大家族已准备好展开战争——这是一场武力与智慧、外交与欺骗的战争。谁将得到皇帝的权位？哪个家族能控制沙丘？又是哪个家族握有通往宇宙的钥匙呢？

真正的主宰——沙虫

沙虫已经不象《沙丘 2000》中那样一次只会吞噬一个作战单位了，它现在大量吞吃一切生物，所以对抗沙虫一定要谨慎。

中型沙虫

这种沙虫在阿拉奇斯非常常见，它们经常在战场上出现，只露出半个大嘴在沙漠中游弋，吞噬掉采矿车或其它单位，尽管他们依然是难以消灭的，但他们的行踪可以被雷达探知，而且稍微猛烈些的炮火就可以把它赶跑（同时会使你的部队能力得到提升），据说福瑞曼人已经可以控制这种沙虫，如果是真的话，那么这足以影响战争的走向。

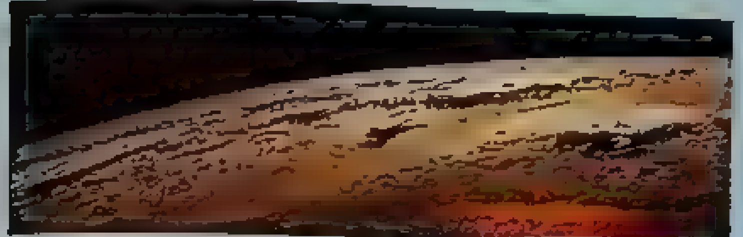
巨型沙虫

对这种最庞大的沙虫即使是佛里曼人也满怀恐惧，因为在他们眼中它是神。巨型沙虫有 1/3 荧幕大，可以瞬间吞噬一整队的部队，事先无法被察觉。它先是在沙漠中放电，将作战单位"冻"住，然后一口吞噬，消灭这种沙虫仅仅是一种神话罢了。

沙虫王

这种沙虫的形态与普通沙虫不同，一个屏幕仅仅能显示它的大脑袋，当然这也只是史书上的记载，这种沙虫如果是真实存在的话，也许整个宇宙都将拜倒在它的身下。在游戏的最后，特拉苏妄想使沙虫王"重现江湖"，而玩家的任务就是粉碎这个恐怖的阴谋。

沙丘世界各主要星系介绍



阿拉奇斯(Planet Arrakis)

这个星球看起来一片死寂 无尽的沙丘在烈日的照射之下，视野所及完全没有水源。但是阿拉奇斯星球却蕴藏着一种让宇宙各强权觊觎的珍宝 美拉基——一种只出现在这个也称为"沙丘"的行星上的香料。全宇宙都赞颂着、使用着香料 领航者公会利用它折叠宇宙以进行星际旅行，摩迪（Muad'Dib）视它为给予传奇预言的力量。这种香料的上瘾性可大可小——从对它的需求程度就可知道为什么 一钱的香料就值 62 万太阳币。

因此阿拉奇斯成为宇宙中许多家族争夺的中心。每个家族——包括高贵的阿特雷德家族、让人作呕的哈肯尼家族和狡诈神秘的奥图斯家族——都想要阿拉奇斯。控制阿拉奇斯的家族就控制了美拉基香料，而控制了香料的家族可说就掌握了整个宇宙。

但要控制阿拉奇斯并不容易。这颗遗世独立的星球上有着一些独特而庞大的生命体 弗瑞曼人是阿拉奇斯的原住民，世代以来在严酷的沙漠中求生存让他们成为一支聪明顽固的战士氏族。但他们不是这星球上唯一的生命体 巨大的沙虫（或者当地语称为夏乎卢 Shai-Hulud）常常在沙地下窜走，最大可生长到 400 公尺的沙虫是弗瑞曼人宗教的重心，他们敬拜沙虫，将沙虫视为土地的守护灵。但对于贪图阿拉奇斯的家族来说，沙虫却是他们征服这颗沙丘星球时最常碰上的困扰。

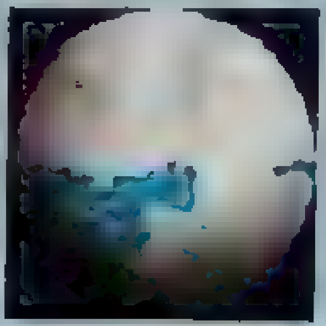
卡拉丹(Planet Caladan)

卡拉丹青翠的山丘和丰腴的山谷是阿特雷德家族的家。阿特雷德将他们的家乡开发成一个富裕繁荣的星球。阿特雷德家族和阿特雷德家乡的人一样富有，他们是一群正义、宽大、和平、拥有美德的人。

吉迪·普玛(Planet Giedi Prime)

由于过度污染的大气和饱受摧残的大地，哈肯尼的家乡吉迪可说是一个毒性废料、锈蚀机械满布的工业废土。在这颗让人畏惧的星球上，贪婪是最大的统治需求，也喂养着同样令人畏惧的人，他们的行事基因需要背叛与暗杀才能成长。

西格玛·卓科尼斯(Planet Sigma Draconis)



这个被遗忘的星球冰冷又不适合居住，但这样的环境却完全不会阻挡奥图斯家族运用贸易与走私创造庞大财富的任务。事实上，因为西格玛·卓科尼斯星地处偏远，成为保守秘密的最佳帮手，这正是奥图斯家族的专长。

二、家族资料

这里有你即将与之并肩作战的各个家族、种族的简要资料，还有每个家族主要领导成员（也就是游戏中出现的主要人物）的详尽资料。

阿特雷德家族(House Atreides)

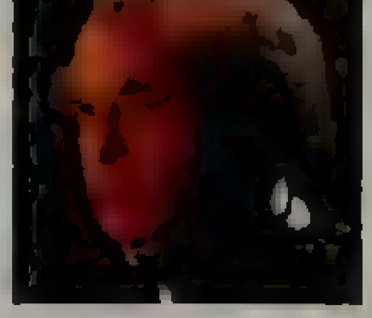
这个来自卡拉丹的高贵家族使用不同的方法来守护阿拉奇斯 高贵的精神、正义的方式和忠诚的美德。

这样的状况鼓舞着人民坚定的忠诚，使得阿特雷德军队成为宇宙中最忠诚也最致命的武力，这样的特质引发阿特雷德家族的敌人，如哈肯尼家族的仇恨，也激励着潜在盟友，如阿拉奇斯的原住民弗瑞曼人的钦佩。阿特雷德军队的忠诚度和该家族庞大的军队数量相当契合，包括优秀的鸟形机空中武力，和数量相当可观的地面机动车辆。不过阿特雷德的战斗精神和对阿拉奇斯不屈服的信仰才是他们最强大的武器。

阿基鲁斯公爵(Duke Achillus)

阿特雷德家族的领袖，具体表现了卡拉丹人（Caladan）的所有美德。他拘谨、睿智、行止合宜，而他身为卡拉丹军队总指挥官的名声，也为他赢得士兵的忠心与尊崇。阿特雷德公爵相信香料是全民所共有的，而且他知道如果落在哈肯尼或奥图斯家族的手中，香料原本增强生命的功用将沦为征服的工具，因此他挺身而战。而他身为阿特雷德家族的骄傲，引导他在战场中展现出少见的热情。

卡里那·科特崔斯(Kalinar Koltrass)



卡里那·科特崔斯向年轻的卡拉丹指挥官说明任务的基本及复杂关系，而且从未忘记强调为阿拉奇斯战斗的崇高意义，这是由年龄与经验而累积的远大视野。但即使像卡里那·科特崔斯这样的人也不得不同意，他所从事过的战斗，从没像这次这么残酷的。

哈肯尼家族(House Harkonnen)

哈肯尼家族建立在两个简单的基础之上 畏惧与恐怖。还有两个让哈肯尼男爵的军队更危险的策略是 在战场上冒生命危险，或者在男爵的宫殿里，在他饶有兴趣的注视之下，尝受着慢慢的折磨而死。在以背叛为基础的命令之下，士兵们透过诡计、欺骗和暗杀（如果有可能的话）而升官晋爵。哈肯尼军队的无情与残暴是广为人知的，但是谣传他们非法制造原子武器却更令人胆寒。

建立在一颗称为吉迪原始星的工业蛮荒星球上，哈肯尼家族就和他们的男爵一样 冷酷、无情、自大，但效率也十分惊人。这样的成就大部分是由于与阿特雷德家族的世仇而被驱策着，他们深信阿特雷德夺走属于他们的东西 阿拉奇斯星球。

瑞康男爵(Baron Rakan)

他的行事风格就像只猪 瑞康男爵是个令人恶心的粗鲁男人，他残酷的作风，他拔掉无能属下的心管拴塞的癖好，被认为是一种宽大怜悯。在这样粗鲁的作风之下，是一颗狠毒、有组织、诡计多端的心，希望突破讨厌的公会教条，以在阿拉奇斯的全面战争中取得上风。在他公然挑衅星际律法对哈肯尼家族的制裁之时，他知道唯有偏执才能确保他个人的生存。的确，男爵并不信任他的手下将军、导师，甚至是他的子女，而在他人口满布的家乡 Giedi Prime 星球中，这是必要的心计。毕竟，是背叛、通敌和暗杀建立起瑞康令人恐惧的帝国。

冈萨(Gunseng)

在他冷静、孤僻的作风及严谨的训练之下，隐藏着一颗狡诈的心，即使他的父亲瑞康男爵也暗地里恐惧地赞赏他。而他确实应该感到恐惧，事实上，冈萨王子是男爵两名儿子当中较年轻的一位，但是瑞康了解冈萨永远不服的心态——如此的心态激发出他做事时的狂妄与傲慢——但这足以代表他统治哈肯尼家族，及压制敌对家族所需的残暴。

科贝克(Copec)

有其父必有其子。柯贝克王子已准备接收

他父亲的位子，或许早已准备好了。柯贝克全身上下每一个细胞都和瑞康一样残暴、好战、傲慢，而且并未如衰老的瑞康般被遗传的疾病所苦。他缺乏他的兄弟同时也是对手的冈萨所拥有的聪明智慧，但是如果冈萨低估柯贝克身上流着的哈肯尼家族传统残暴、固执和憎恨的力量的话，那他就未免太笨了。

亚尼奇·科伯尔(Yanich Kobal)

在新来的哈肯尼军官们准备进军阿拉奇斯大屠杀之前，憔悴又神经质的亚尼奇将向他们做任务演示。别被他优秀的作为所蒙蔽了，当他对新进军官演示任务时，看起来或许很谦逊，但这只是他恐惧成为下一场战役的失败者、一个等待着他的缓慢死亡所做的掩饰。就像任何在沙丘上战败的军官将承受的一样。

奥图斯家族(House Ordos)

在擅长贸易与走私的权势贵族的联合统治之下，奥图斯家族并没有所谓的领袖。即使是在这颗遥远冰封星球上的人民，也不甚清楚是谁控制着他们的命运。

但是我们确实知道的是，这些隐藏在背后的奥图斯精英们有着他们意欲部属的新式激进科技，希望将整个阿拉奇斯掌握在手里。拥有购自伊克斯家族的非法军备，奥图斯使用高科技武器来装备军队，这些武器让哈肯尼和阿特雷德家族的科技都相形失色。

继承者(The Ordos Executrix Council)

四位一体和一个超级心灵——除此之外，世人对议会所知甚少。这个神秘的实体以计算机般的全能效率和独裁者的全能残暴统治着冰封星球卓可尼斯。以护罩阻挡着他们憔悴的面容，四位一体神经网络连接着一个心灵，以发挥统治阿拉奇斯计划的最大效能。所有的口头沟通都透过一个隐藏的扩音器传输。

诺玛·阿塔妮(Roma Atani)

身为一名几乎没有人类存在的奥图斯执行议会中的人类翻译官，她向新进的奥图斯军官演示阿拉奇斯的战况。冷酷没有感情的诺玛·阿塔尼并不是可给予赞扬或批评的人。就像典型的奥图斯家族，他的心灵以二位思考　军官们不是完成战斗计划便是失败。

佛里曼(The Fremen)

虽然这些英勇的沙漠战士被称作阿拉奇斯的原住民，但实际上他们世代相传的历史告诉我们，他们最早来自于某个未知星球，由于飞船坠落而开始在阿拉奇斯生活，他们现在的领导人科隆，是一位标准的领导者，坚毅果断，但同时，一成不变的生活信念也影响了他对曾经的盟友阿特雷德的态度。

科隆(Corlen)

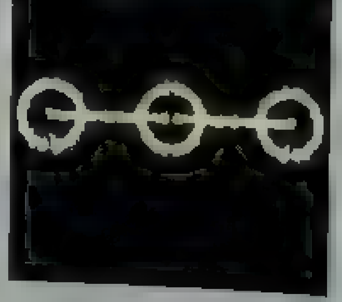
佛里曼人的领导者，典型沙漠战士的象征。他坚毅、才智兼备、牺牲奉献，而他皱纹满布的黝黑脸上，反映了胜利与挫折的丰富历史。历史让柯隆成为脾气暴躁的长官，他的顽固与怀疑可能会让佛里曼人在阿拉奇斯陷入危险。这场战争不可能由谁单独获胜，即使是独立的佛里曼人也需要盟友来拯救他们的家乡星球免于被征服。

皇家萨督卡(The Sardaukar)

这是宇宙皇帝的精锐部队，他们的主要成员都是来自于监禁行星上的重犯，经过训练，他们具备以一敌十的能力，但是，对荣誉的过分忠诚，往往会使其在战略上处于不利地位。

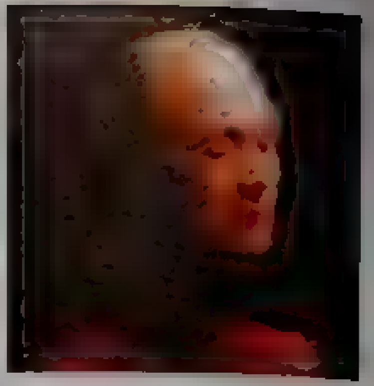
伊克斯家族(House Ix)

银河系最大的商人组织是 CHOAM 商会，尽管这一点伊克斯并不同意，这两个商会之间一直保持着激烈的竞争，与 CHOAM 不同，IX 主要出售一些在任何地方都买不到的技术和武器，尽管有一些是被明令禁止的，伊克斯的商人对宇宙的控制权没有多大热心，他们只关心谁会与他们进行交易。



星际工会(The Guild)

这是宇宙间最大最强的星际航运组织，任何去往阿拉奇斯的飞船都要经它的中转站海奈尔，在帝国皇帝健在时，工会就已经不满足有限的发言权，现在他的统治者——年轻而利欲熏心的沙弗拉——已经开始筹划他的计划了。



姐妹会圣母(Reverend Mother Bene Gesserl)

身为 Bene Gesent 氏族的高阶女祭司，Reverend 祭母以其心灵控制力量而受到众人的尊敬与畏惧，甚至因为其摄取"启思之毒"而更令人畏惧。但是费心维持这些竞争势力的平衡，并不表示 Reverend 祭母就不会为了私欲而暗地筹划一些阴谋来巩固香料主权，而她的目的或许就是为了公会，也就是监督着沙丘战争，号称中立的议会。

特拉苏家族(House Tleilaxu)

现在他们的基因复制技术已经取得了重大突破，特拉苏会把这些技术完全应用于他们的邪恶目的，他们指挥的脸舞者是一个卑鄙残忍的刺杀组织。在游戏最后，他们策划了沙虫王复活的计划。

三、控制热键

控制界面介绍(游戏中自上而下，自左向有看)

- □圆形代表雷达地图，你可以借助它观测敌人动向。
- □扳手代表开启关闭维修状态。
- □盾牌代表开启关闭警戒状态。
- □菱形代表开启/关闭指定行动路线状态。
- □旗子代表撤退。
- □美元代表开启/关闭卖掉建筑状态
- □横向建筑代表建筑升级。
- □星星代表和星际商人买卖。
- □小人代表士兵培训。
- □坦克代表车辆制造。
- □竖向建筑代表建筑制造。

[E]	建筑菜单
[Q]	训练士兵菜单
[W]	制造车辆菜单
[N]	选择下一单位
[M]	选择上一单位
[S]	停止选中单位的行动
[R]	选中单位撤回基地，直接按将撤回所有单位。
[T]	选中一单位后按[T]选择屏幕上所有相同单位，再按一次选择地图上所有相同单位。
[P]	选择屏幕上所有单位，再按一次选择地图上所有单位。
[Y]	依次选择等级高的部队。
[J]	选中部队后按[J]再点击地图，部队就会按照现有队形协同前进。
[D]	对于两种功能的单位按[D]展开，再按则收回。
[G]	选中单位后按[G]进入警戒，自动攻击进入警戒范围的敌目标，再按取消。
[F]	视角跟随选中单位移动
[Z]	出现路径图标设定路径，可以封闭也可以不封闭，再按[Z]结束。选择我方单位，点击出现兰色旗子的路径，让他们自动巡逻。
[X]	当士兵受坦克碾压或飞机轰炸时按[X]令其四散躲避。
[C]	欢呼命令，小兵跳舞，尤其是视角放大时，真有趣!
[B]	招回所有采矿车，当敌人大举袭击采矿车时使用。
[U]	打开升级菜单，对建筑进行简单升级，获得新的战斗单位。
[I]	打开贸易菜单，建造了星际贸易平台后，可以选择和星际商人贸易，价钱如何要看运气了!
[+]/[-]	旋转建筑方向，有时地盘过于狭窄，你可以通过改变建筑摆放的方向使其摆放更合理。
[Ctrl]+数字	编队，需要选择时按数字选择编队。
[Alt]+数字	视角移动到选定编号的编队上
[Ctrl]+[F1 等功能键]	设定标签，此后按[F1]等功能键选择标签。
[Alt]+[F1 等功能键]	视角移动到选定编号的标签上
[Shift]+鼠标圈选	将新圈选的单位加入到现有选中部队的编队中

四、游戏战斗单位运用经验

单位数值统计项目

花费	此项单位花费的香料数目。
建造时间	这是建造单位的相对花费时间，以阿特雷德的侦察兵为例，花费时间是 65，约合正常的时间 6 秒。
速度	单位的行进速度，数值越大，速度越快。
视野	单位的可视区域，直接影响到单位的进攻和防御，数值越大，可视范围越大。
生命	单位的生命或装甲数值。
沙虫攻击率	沙虫因单位震动被吸引出现的比率，数值越大，出现可能性越高。
一级能力	单位升为一级所获得的额外能力。
二级能力	单位升为二级所获得的额外能力。
三级能力	单位升为三级所获得的额外能力。

阿特雷德 House Atreides

■ 步兵单位

侦察兵(Scout)

尽管它不是一个战斗单位，但是他仍是战术重要组成部分，静止时可以隐形，很快的速度，最大的视野，使他成为快速确定敌人方位及战略要地的主要侦察力量。同时他可以在更远的范围内发现敌人的隐形单位。

攻击伤害.无	射程.无(无攻击武器)
攻击速度:无	地形防御·50
花费.30	视野.20
建造时间 65(6 秒)	生命 200
速度.7	沙虫攻击率:3

不能升级

轻型步兵(Light Infantry)

这是很好的初期防御力量，低廉的价格，使他不可能具有太多的战术应用，每个家族的步兵中，都有专门克制大规模轻型步兵进攻的步兵，阿特雷德是狙击手，哈肯尼是火焰步兵，奥图斯是毒气兵，尽管如此，轻型步兵是步兵中攻击间歇最短的士兵，尤其是对付对方的反坦克步兵，对轻型车辆的伤害是比较大的。所以，尽管有狙击手，你仍需要在基地制造一部分轻型步兵。

攻击伤害.219	射程·5
攻击速度·30	地形防御·50
花费·60	视野·7
建造时间 87(8 秒)	生命·600
速度 6	沙虫攻击率:3

一级·生命 800，增加 50%的攻击伤害
二级 自动恢复伤害
三级 减少 50%防御伤害

狙击手(Sinper)

这确实是一个相当有用的步兵单位，你必须保证在前期基地上安置一小队狙击手，它对付大多数的步兵都是一击必杀，但在重新装弹时是无法移动的，而且对车辆毫无应对的办法，你可以在岩石后或坑道内布置这些神枪手。

攻击伤害 600	射程 12
攻击速度 76	地形防御 50
花费.150	视野·15
建造时间·99(9 秒)	生命 600
速度.6	沙虫攻击率·3

一级:减少 50%所受伤害
二级:自动恢复伤害
三级 不射击时保持隐形

火箭兵(Kindjal Infantry)

这种步兵是专门对付敌人车辆的单位，它布置后可以产生很大的威力，在高原边缘或坑道内布置，往往会收到奇效，当你的综合部队进攻时，在队伍最后布置一小队火箭兵，是一种很好的立体进攻方式。注意一般的步兵可以轻易地干掉火箭兵。

攻击伤害:100/500	射程:5/12(手枪/火箭炮)
攻击速度·50/50	地形防御.50
花费 150	视野·10
建造时间.144(14 秒)	生命.600
速度:4	沙虫攻击率.3

一级 生命 800，对武器伤害增加 50%
二级 自动恢复伤害
三级 提高 50%的视野，武器伤害 100%

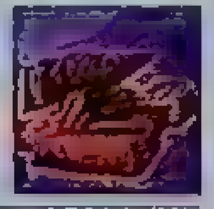
工程师(Engineer)

Westwood 即时策略游戏的招牌人物，工程师专门负责抢夺敌方建筑，维修我方建筑，甚至可以维修寄生坦克的伤害。

攻击伤害·无	射程 无(无攻击武器)
攻击速度 无	地形防御.50
花费·400	视野·6
建造时间 350(32 秒)	生命·400
速度 4	沙虫攻击率 3

不能升级

■ 车辆单位

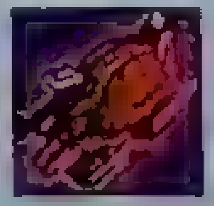


移动基地车(MCV)

一个 Westwood 即时策略游戏的招牌单位，它展开后成为基地，这是基础建设的关键。

攻击伤害 无	射程 无(无攻击武器)
攻击速度·无	装甲防御·重型
花费·2000	视野:12~14
建造时间 864(80 秒)	生命·4500
速度·4	沙虫攻击率·1

不能升级

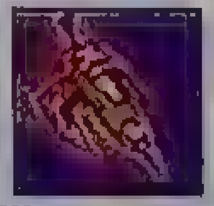


香料采集车(Harvester)

又一个 Westwood 即时策略游戏的招牌单位，一次载重矿石 700。

攻击伤害 无	射程 无(无攻击武器)
攻击速度·无	装甲防御 重型
花费·1000	视野·4~6
建造时间 504(47 秒)	生命.3500
速度 4	沙虫攻击率·2

不能升级

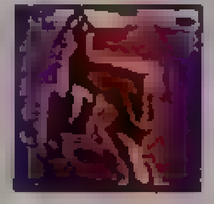


沙漠摩托(Sand Bike)

这是一种很便宜的车辆，它在后期没有什么作用，但是在初期，它完全可被称作车辆中的步兵杀手，也可以大量集结进行突击冲锋。

攻击伤害.350	射程·7
攻击速度 50	装甲防御:轻型
花费·300	视野 4~8
建造时间:150(13 秒)	生命 1200
速度.12	沙虫攻击率.4

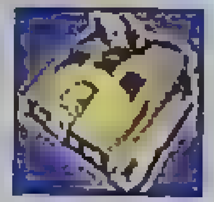
一级 减少 50%所受伤害
二级.速度提高到 20
三级.武器伤害和攻击范围增加 50%



猫鼬机器人(Mongoose)

这个单位最拿手的好戏就是防地防空，尽管火炮对步兵伤害较小，但可以依靠速度碾压步兵，而且对装甲单位有不错的杀伤力。使用猫鼬机器人时，最重要的策略是保证它移动中进攻([Ctrl]+[Shift])，你不仅在基地中需要放置大量的猫鼬机器人防止敌人空军进攻，同时它也是你进攻部队中的主力。没有它，敌方的空军可以轻易撕开你的防线。

攻击伤害 425　射程 10
攻击速度 30　装甲防御 中型
花费 800　视野 4~8
建造时间 460(42秒) 生命 1600
速度 10　沙虫攻击率 6
一级 减少50%所受伤害,对武器伤害增加50%
二级 提高50%射程
三级 每次攻击增加75%额外的伤害

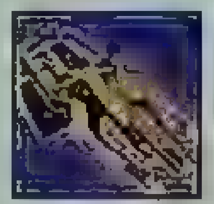


装甲运兵车(APC)

这个单位的攻击只能对步兵造成不多的伤害,但由于它是隐形单位,只有在攻击时现形,所以在某些情况下有很大利用价值。
攻击伤害 219　射程 5
攻击速度 30　装甲防御 中型
花费 600　视野 4~8
建造时间 499(46秒) 生命 1200
速度 8　沙虫攻击率 5
一级 减少50%所受伤害
二级 速度提高到12
三级 增加75%额外的生命

重装机甲 (Minotaurus)

这是阿特雷德家族的强力单位,4门火炮的破坏力惊人,同时它的攻击范围很远,但不能攻击空中单位,同时过慢的速度使它在遇到速度快的装甲单位时很难直接命中目标(但是炮弹爆炸的辐射依然会伤害目标)。尤其是装弹速度慢了点,如果敌方先用步兵当炮灰,跟着上反坦克武器,或者动用空军,你的机甲恐怕有去无回。
攻击伤害 600　射程 16
攻击速度 120　装甲防御 重型
花费 1300　视野 4~8
建造时间 589(54秒) 生命 2500
速度 8　沙虫攻击率 7
一级 提高50%装甲,武器伤害加50%
二级 增加75%的装甲
三级 增加75%额外的攻击伤害



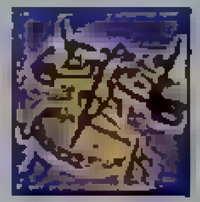
机甲维修车 (Repair Vehicle)

这个单位最大的功能就是快速修理机甲单位,同时也可以驱除水蛭的发射附着物。但是,电脑会选择首先进攻修理单位(这或许是一个可以被利用的弱点),因此要保证你的进攻大军里有至少两辆修理车。
攻击伤害 无　射程 无(无攻击武器)
攻击速度 无　装甲防御 中型
花费 650　视野 4~8
建造时间 589(54秒) 生命 1100
速度 12　沙虫攻击率 5
不能升级

音波坦克 (Sonic Tank)

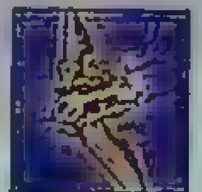
发射一道无形的音波,杀伤攻击轨迹上的一切目标。没有任何装甲单位或步兵逃得过它的两次进攻,但它确实是一种不好操控的单位,极易误伤你的其他部队,同时它并不能摧毁防御墙,但可以穿它而过(伤害减半),因此,不要造过多的音波坦克,一般这种坦克放置在你的大部队的侧翼。
攻击伤害 900　射程 10
攻击速度 45　装甲防御 中型
花费 1400　视野 4~8
建造时间 648(60秒) 生命 2000
速度 4　沙虫攻击率 7
一级 对武器伤害增加50%
二级 减少50%所受伤害
三级 增加25%额外的伤害,50%射程

■ 飞行单位



运输机 (carryall)

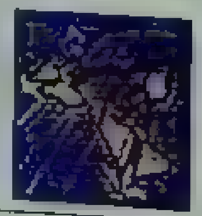
负责运送采矿车的运输飞机。
花费 1100　视野 4~8
建造时间 450(42秒) 生命 1600
速度 20
不能升级



鸟形机 (Ornithopter)

尽管制造大量鸟形机会导致非常高昂的花销,但这往往行之有效,鸟形机拥有比哈肯尼重装战机更快的速度,如果制造五架以上,完全可以一次炸毁任何敌方建筑和单位,如果配合你的地面进攻,这些飞机依然会发挥极大作用。

以哈肯尼为例,如果它制造大量的战斗坦克进攻,你完全可以运用鸟形机防御,如果敌人采用大规模步兵,你则可以使用狙击手。无论是何种对战,由狙击手、猫鼬、重装机甲和鸟形机组成的部队都是很难被击败的。
攻击伤害 200　射程 12
攻击速度 30　装甲防御 无
花费 1000　视野 4~8
建造时间 499(46秒) 生命 1600
速度 20
一级 增加50%的攻击伤害
二级 速度提高到30
三级 减少50%所受伤害,武器伤害增加50%



雄蜂战机 (Air Drone)

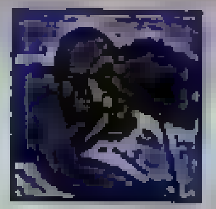
它的装甲比较薄弱,但可有效防范空中单位进攻,你还可以把它布置在敌方矿区内,会很快遏制住敌方的进攻。
攻击伤害 800　射程 15
攻击速度 30　装甲防御 无
花费 ?　视野 ?
建造时间 ?　生命 ?
速度 ?
一级 ?
二级 ?
三级 ?

先进运输机 (Advanced Carryall)

大型运输飞机用于运送我方重型单位,或者直接抓取敌方的采矿车,以遏止对方经济。
花费 1800　视野 4~8
建造时间 648(60秒) 生命 900
速度 17
不能升级

哈肯尼
House Harkonnen

■ 步兵单位



侦察兵 (Scout)

同上

轻型步兵 (Light Infantry)

功能和作用类似阿特雷德的步兵,只是视野有限,价格更便宜,更有利于大量集结配合进攻。
攻击伤害 219　射程 5
攻击速度 30　地形防御 50
花费 50　视野 6
建造时间 87(8秒) 生命 600
速度 4　沙虫攻击率 4
一级 增加25%的攻击伤害
二级 自动恢复伤害
三级 提升攻击力50%,防御力50%

防空步兵 (Trooper)

这是哈肯尼相当便宜的防空单位,它的性价比要高于轻型步兵,并且对车辆也有不错的伤害力,但需要提醒您的是,防空兵不能攻击移动单位。
攻击伤害 375　射程 8
攻击速度 100　地形防御 50
花费 90　视野 12
建造时间 99(9秒) 生命 300
速度 4　沙虫攻击率 3
一、二、三级 同上

火焰喷射兵 (Flamer Infantry)

背了一个"大包",外形滑稽,但他的攻击力惊人,小心不要让他的火焰误伤己方士兵,这要求在步兵小队中不要设置过多的火焰兵,火焰兵可以比狙击手更迅速地杀死敌方步兵群,即使死亡,他也会通过爆炸伤及周围士兵。但是,哈肯尼火焰兵的攻击范围有限,适合基地防御或者局部的进攻。他对装甲单位的破坏力很小。
攻击伤害 250　射程 4(误伤友军伤害 50)
攻击速度 30　地形防御 50
花费 150　视野 12
建造时间 144(13秒) 生命 800
速度 4　沙虫攻击率 4
一、二、三级 同上

武装工程师 (Engineer)

哈肯尼家族的工程师是配有武器的,但由于威力太低,没有任何实战价值,除非几个工程师同时攻击拦路的1、2个步兵。
攻击伤害 100　射程 5
攻击速度 45　地形防御 50
花费 400　视野 6
建造时间 350(32秒) 生命 600
速度 4　沙虫攻击率 3
一级 减少25%所受伤害
二级 减少50%所受伤害
三级 减少75%所受伤害

■ 车辆单位

哈肯尼家族的车辆由于过于强大,所以无法维修,只有依靠自己升级、捡"箱子"或者抢夺阿特雷德的工厂,制造维修车辆来补充生命。

移动基地车 (MCV)

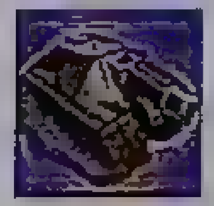
同上

香料采集车 (Harvester)

同上

圆锯战车 (Buzzsaw)

这是哈肯尼一种专门对付步兵的轻型车辆,尽管只它配备了两挺机枪,但对付步兵只需要用它前面的巨大圆锯,直接从步兵身边驶过就可以杀死步兵,要注意的是,它并不能对装甲单位造成多大的伤害,反坦克武器可以很快干掉它。它的圆锯还有另外一项作用——破坏香料资源。啊,指挥官,我们还要提醒您,圆锯对水蛭的攻击免疫。
攻击伤害 350　射程 7
攻击速度 40　装甲防御 轻型
花费 350　视野 4~8
建造时间 180(17秒) 生命 1300
速度 8　沙虫攻击率 5
一级 速度提升到12
二级 自动修复伤害
三级 提升攻击力50%,防御力50%

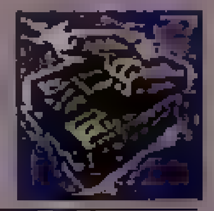


突击坦克 (Assault Tank)

这是哈肯尼的主战坦克,在中、近距离它可以应付大多数的地面车辆,但对付步兵和空中单位却无能为力,因此反坦克步兵武器就是它的天敌。同时它不能穿越某些地形。突击坦克的攻击破坏力很强,但是由于炮管不能转动,如果攻击移动单位,坦克的攻击频率明显滞后,特别在大队的突击坦克中,由于炮台不能移动,使得坦克群可能会出现卡住的现象。
攻击伤害 500　射程 7
攻击速度 30　装甲防御 重型
花费 900　视野 4~8
建造时间 492(45秒) 生命 2400
速度 5　沙虫攻击率 7
一级 增加25%额外的攻击伤害
二级 自动修复伤害
三级 提升攻击力50%,防御力50%

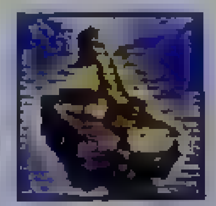
火焰坦克 (Flame Tank)

火焰坦克是火焰兵的移动装甲单位,它的破坏力和攻击范围更广,甚至火焰可以穿透防御墙,火焰坦克冲入敌人步兵群中将能发挥最大攻击力。如果小心调整,使它的两个喷射管同时喷火就会有双倍杀伤。可惜它的火焰对大多数装甲战车的效果不好,分散的反坦克步兵可以在中距离杀伤火焰坦克,所以它必须配合突击坦克行进。
攻击伤害 600　射程 4
攻击速度 60　装甲防御 中型
花费 900　视野 4~8
建造时间 499(46秒) 生命 1800
速度 6　沙虫攻击率 7
一级 增加25%额外的攻击伤害
二级 自动修复伤害
三级 提升攻击力50%,防御力50%



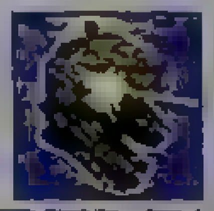
飞弹坦克 (Missile Tank)

哈肯尼的主力支援武器,可以对空对地攻击,在中、远距离上没有多少单位能逃出它一次发射的数枚导弹的进攻,它甚至可以一次把重装机甲打成空血,少数几个缺点是装甲过于薄弱,而填弹时间甚至长达6秒,所以千万不要在你的部队前面放置他们。飞弹坦克和突击坦克是控制香料矿的完美组合。
攻击伤害 425　射程 10
攻击速度 180　装甲防御 重型
花费 1200　视野 4~14
建造时间 589(54秒) 生命 1100
速度 6　沙虫攻击率 6
一级 增加25%额外的攻击伤害
二级 自动修复伤害
三级 提升攻击力50%,防御力50%



毒墨弹射车 (Inkvine Catapult)

"卑鄙"武器,是专门对付狙击手及布置好的导弹兵的远程攻击单位,实际上你可以在敌人的进攻要道上强制进攻,使地面上预先铺设一些污染物,他们可给敌人长久的伤害。另外,对于轻型车辆它们同样有很高的杀伤力,即使是建筑也难以抵挡其连续攻击。
攻击伤害 750　射程 20/11
攻击速度 100　装甲防御 重型
花费 1000　视野 4~16
建造时间 589(54秒) 生命 2000
速度 5　沙虫攻击率 7
一级 增加25%额外的攻击伤害
二级 减少50%所受伤害
三级 提升攻击力50%,防御力50%



毁灭者机器人 (Devastator)

毁灭者机器人有强大破坏力,任何单位都逃不出它的一次进攻。它可以防地防空,防御能力突出,它也是一种优秀的进攻单位,但由于它过慢的速度,使它必须要借助高级运输机来调度。毁灭者机器人甚至可以自爆,杀伤周围的一切生物……哈肯尼的强大由此可见一斑。
攻击伤害 813/600　射程 9/9(机炮/导弹)
攻击速度 60/80　装甲防御 重型
花费 1750　视野 4~8
建造时间 648(60秒) 生命 5000
速度 4　沙虫攻击率 8
一级 增加25%额外的攻击伤害
二级 自动修复伤害
三级 提升攻击力50%,防御力50%

■ 飞行单位

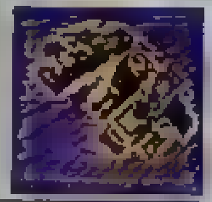
运输机 (carryall)

同上

重装战机（Omithopter）

与阿特雷德的鸟形机不同的是，它的装甲厚重，但速度很慢，因此它空袭敌人基地的效果打了折扣，但是它仍然是立体进攻的重要组成部分，特别是打击那些攻击范围很广的单位。注意躲避防空武器，因为只有二级才可以恢复生命的。

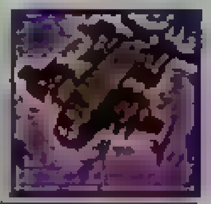
攻击伤害：500　　射程：8
攻击速度：60　　装甲防御：无
花费：1000　　视野：4~8
建造时间：499（46 秒）生命：2600
速度：10
一级：增加 25%的攻击伤害
二级：自动修复伤害
三级：提升攻击力 50%，防御力 50%



防空平台（Air Defense Platform）

这是一个对空 / 对地两用飞行平台，这个单位的对地能力很好，是基地防御的必备武器，同时，也可用它控制某些战略要地。

攻击伤害：150　　射程：8
攻击速度：10　　装甲防御：无
花费：1500　　视野：4~8
建造时间：750（69 秒）生命：1200
速度：2
一、二、三级：同上



先进运输机（Advanced Carryall）

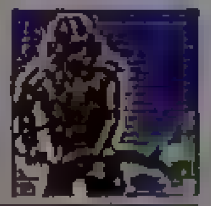
同上

奥图斯
House Ordos

■ 步兵单位

侦察兵（Scout）

同上



生化步兵（Chemical Trooper）

这是奥图斯的反步兵单位，绿色的毒气可对大多数步兵群造成严重伤害，但对车辆和装甲单位的伤害不大，同时狙击手较远的射程仍是它的威胁。

攻击伤害：250　　射程：3
攻击速度：40　　地形防御：50
花费：50　　视野：8
建造时间：87（8 秒）　　生命：575
速度：6　　沙虫攻击率：3

一级：自动恢复伤害
二级：减少 50%的伤害
三级：增加 50%的额外伤害

防空飞弹兵（AA Trooper）

奥图斯家族缺少防空单位，因此防空兵变得较有价值，它适合基地的防御。

攻击伤害：375　　射程：8
攻击速度：40　　地形防御：50
花费：100　　视野：8
建造时间：99（9 秒）　　生命：300
速度：4　　沙虫攻击率：3
一、二、三级：同上

迫击炮兵（Mortar Infantry）

这是步兵中威力最大的兵种，既适合基地防御，又适合摧毁敌人的前沿阵地，他们的武器对装甲的破坏力很大，但在不展开的情况下，如果他们离敌人很近的话就只能用手枪进攻。当你进攻敌人基地时，最好在敌人基地边缘布置一队迫击炮兵。在制高点布置几个，敌人会"很痛"的。

攻击伤害：100/375　　射程：5/15（手枪 / 迫击炮）
攻击速度：45/45　　地形防御：50
花费：100　　视野：12
建造时间：144（13 秒）　　生命：700
速度：4　　沙虫攻击率：3
一、二、三级：同上

爆破兵（Saboteur）

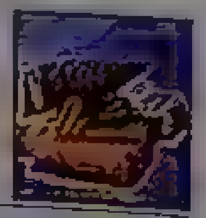
爆破兵通过引发自身的炸药，来破坏敌人的建筑和部队，他的防御还可以，但最大的弱点是引发爆破时短暂地停留 2 秒钟，这时如果敌人杀死他，爆炸威力减半。它的威力足够炸死一队步兵，同时只需一个，就可以炸毁敌人的一座电厂，装入运兵车里进攻，往往会收到奇效。

攻击伤害：3000　　射程：0
攻击速度：0　　地形防御：50
花费：150　　视野：8
建造时间：260（24 秒）　　生命：600
速度：6　　沙虫攻击率：3
不能升级

工程师（Engineer）

同上

■ 车辆单位



移动基地车（MCV）

同上

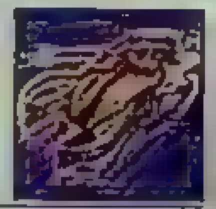
香料采集车（Harvester）

同上

侦查机器人（Dust Scout）

这是奥图斯的反步兵车辆，在沙漠中，除非离敌人很近或进攻，否则很难被敌人发现。这个单位可以用来监控敌人的行动。它可以通过流沙，但不能长期停留在流沙上。

攻击伤害：350　　射程：7
攻击速度：50　　装甲防御：轻型
花费：350　　视野：4~8
建造时间：150（14 秒）生命：1100
速度：14　　沙虫攻击率：4
一级：减少 50%所受伤害
二级：减少 75%所受伤害
三级：对武器伤害和攻击范围增加 50%



激光坦克（Laser Tank）

奥图斯的快速反应部队，坦克拥有一层可自动恢复的保护膜，打光保护膜才会消耗生命，要消灭它必须在保护膜恢复前耗干其生命。它的炮管可以 360 度旋转，可以在移动中对敌攻击，因此，不要轻易让激光坦克和敌人正面对峙，最好的办法就是采用游击战术，即使在与敌人正面交锋时，也不要固定在一个位置，边打边移动。它不能防空，所以必须配合防空武器行动。

攻击伤害：400　　射程：10/9
攻击速度：40　　装甲防御：中型
花费：700　　视野：4~8
建造时间：432（40 秒）生命：800（300 护盾）
速度：12　　沙虫攻击率：7
一级：减少 50%所受伤害
二级：攻击速度提高 50%
三级：提升攻击力 50%

装甲运兵车（APC）

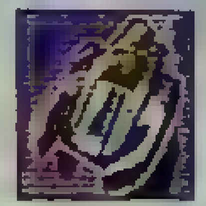
装 5 个兵，迅速运输到阵地前沿，或者利用速度偷偷摸入敌基地。

攻击伤害：200　　射程：10
攻击速度：50　　装甲防御：轻型
花费：900　　视野：4~8
建造时间：499（46 秒）生命：500（500 护盾）
速度：10　　沙虫攻击率：6
一级：减少 50%所受伤害
二级：速度提高到 20
三级：增加 50%装甲

眼镜蛇火炮（Kobra）

眼镜蛇火炮是一种可以展开的强大武器，不展开也有攻击力，但威力仅是展开状态的一半。它拥有对所有步兵的必杀能力，对装甲和建筑也有很高的破坏力，一种比较通用的战术是，在前方设置多辆激光坦克，后方设置眼镜蛇火炮，当坦克的保护膜被击破时，立刻推到眼镜蛇火炮后，如此往返进攻。它也不能防空，所以必须配合防空武器行动。

攻击伤害：300/600　　射程 8/16（展开 / 收起）
攻击速度：30　　装甲防御：重型
花费：1200　　视野：4~16
建造时间：589（54 秒）生命：3000
速度：5　　沙虫攻击率：7
一级：减少 50%所受伤害
二级：攻击伤害提高 50%
三级：速度提高为 12，增加 75%攻击伤害



背叛者坦克（Deviator）

可以通过化学烟雾控制敌方车辆，这是专门对付敌人高级车辆的有效武器，但对步兵没有效力，加上攻击没有提前量，打高速目标没准头，因此不能作为主力单位，但在大部队中放置几辆可收到奇效，例如对付缓慢的毁灭者机器人和重装机甲。

攻击伤害：250　　射程：8
攻击速度：150　　装甲防御：轻型
花费：950　　视野：4~8
建造时间：648（60 秒）生命：1300（500 护盾）
速度：8　　沙虫攻击率：6
一级：减少 50%所受伤害
二级：提高 25%的射程
三级：增加 75%装甲

■ 飞行单位

运输机（carryall）

同上

天空之眼（Eye in the Sky）

这是威力巨大的爆破飞机，任何单位都不能逃过它的爆炸，当他受到防空武器的进攻时，速度减慢一半，他不能直接对建筑攻击。当飞机的影子投射到建筑物上时，就可以引爆，随后，会有一名爆破兵跳伞，再次进行攻击，如果目标已经被摧毁，你可以指挥他袭击其它建筑。

攻击伤害：400　　射程：16
攻击速度：0　　装甲防御：轻型
花费：2000　　视野：4~16
建造时间：499（46 秒）生命：1750
速度：7　　不能升级

防空雷（AA Mine）

奥图斯的防空武器，通过自爆来消灭敌人的空中单位。

攻击伤害：480　　射程：10~15
攻击速度：0　　装甲防御：轻型
花费：600　　视野：10
建造时间：499（46 秒）生命：1100
速度：6
不能升级

先进运输机（Advanced Carryall）

同上

特拉苏

寄生坦克（Leech）

这种生物坦克依靠喷射出的寄生孢子，使敌人单位不断损血，直至爆炸形成另一个寄生坦克，寄生坦克最佳攻击目标是敌人的矿车，当矿车被感染后，运输机将不能运载它，另外，寄生坦克对步兵和建筑的伤害不佳，不要让寄生坦克固定攻击一个目标。工程师可以修复被其污染的车辆，你也可以强制攻击把孢子打掉。

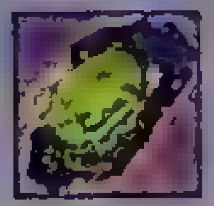
攻击伤害：100　　射程：7
攻击速度：30　　装甲防御：轻型
花费：800　　视野：4~8
建造时间：589（54 秒）生命：1000
速度：14　　沙虫攻击率：5
一级：增加 50%的攻击伤害
二级：减少 50%所受伤害
三级：能够自动修复

病原者（Contaminator）

它的攻击方式与寄生坦克大致相同，只不过对象换成了敌人的步兵。被污染的士兵会变为另一个病原者。它的移动速度慢，只要数量有限，大量士兵可以直接对抗它。

攻击伤害：30　　射程：1
攻击速度：10　　地形防御：50
花费：300　　视野：12
建造时间：432（40 秒）生命：1000
速度：3.5　　沙虫攻击率：4
一级：减少 25%所受伤害
二级：减少 50%所受伤害
三级：减少 75%所受伤害

工　会



超时空坦克（NIAB Tank）

这种瞬移坦克对装甲和建筑的闪电伤害力很大，当你达到五辆，完全可以在一瞬间蒸发掉任何敌人建筑，当然，这种行动应搭配其他的军事行动。

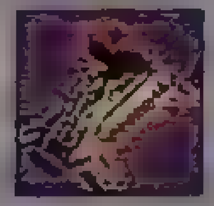
攻击伤害：1250　　射程：9
攻击速度：100　　装甲防御：中型
花费：2000　　视野：4~8
建造时间：720（66 秒）生命：3000
速度：12　　沙虫攻击率：8
一级：增加 50%的攻击伤害
二级：减少 50%所受伤害
三级：能够自动修复

虫兵（Maker）

小虫子对建筑和单位步兵的攻击力很强，但是较弱的生命限制了它的发挥。

攻击伤害：600　　射程：9
攻击速度：30　　装甲防御：中型
花费：1000　　视野：4~8
建造时间：589（54 秒）生命：1000
速度：4　　沙虫攻击率：20
一级：增加 50%的攻击伤害
二级：减少 50%所受伤害
三级：能够自动修复

伊克斯

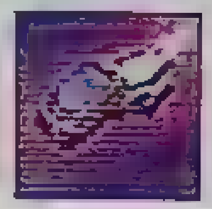


投影坦克（Projector）

它可以无限复制敌我方的单位和步兵，复制出的影像具有原来 1/3 的攻击力，尽管一遭受攻击被复制的单位就会消失，甚至随着时间推移，这些单位也会慢慢减血，但这是一个佯攻和蒙骗敌人的绝佳单位，你可在进攻单位中加入一些这种复制单位，也可以用这些部队佯攻敌人。我们的建议是，当你的敌人是奥图斯时，复制它们的激光坦克，这些复制品只需一击就可消灭激光坦克，另外，复制弗里曼人也是不错的选择，因为复制品可以保持隐形。

攻击伤害：219　　射程：5
攻击速度：30　　装甲防御：轻型
花费：1500　　视野：4~8
建造时间：589（54 秒）生命：1000

速度 14　　少虫攻击率 7
一级 增加50%的攻击伤害
二级 减少50%所受伤害
三级 能够自动修复



渗透者 (Infiltrator)

保持隐形的一种攻击地雷，它的最大威力在于神不知鬼不觉的渗透，请注意，当你操作几个地雷时，要注意尽量同时引爆，那样威力很大（[T]键+[D]键）

攻击伤害 3000　　射程 0
攻击速度 0　　装甲防御 轻型
花费 500　　视野 4~8
建造时间 432(40秒)　生命 800
速度 7　　沙虫攻击率 4
不能升级

萨督卡

皇家萨督卡 (Imperial Sardaukar)

这是一群威力很大的战士团体，他们对步兵和装甲单位的攻击力相当，而且不怕碾压。扫射时枪口喷出长长的火焰，按[C]键观看他对天射击的样子，姿势很Cool哦。

攻击伤害 600　　射程 9
攻击速度 20　　地形防御 50
花费 300　　视野 12
建造时间 432(40秒)　生命 900
速度 6　　沙虫攻击率 4
一级 增加50%的攻击伤害
二级 减少50%所受伤害
三级 能够自动修复

皇家萨督卡精英 (Imperial Saudaukar Elite)

千万不要让萨督卡精英用激光攻击步兵，那样收效甚微，最好的办法是让他们接近敌方步兵，他们会用匕首对敌人采取一击毙杀。同时他们还可以对空攻击，他们专门用来对付奥图斯，只需一击就可以打爆激光坦克和运兵车。

攻击伤害 300/1000　　射程 10/1（战刀/激光枪）
攻击速度 50/34　　地形防御 50
花费 350　　视野 12
建造时间 689(64秒)　生命 1800
速度 7　　少虫攻击率 4
一级 增加50%的攻击伤害
二级 减少50%所受伤害
三级 能够自动修复

佛里曼

佛里曼战士 (Fremen Warrior)

佛里曼战士在沙漠中保持隐形，他们是天生的步兵杀手，集结少数可以挡住一片步兵，而且敌人还摸不清你在哪里。

攻击伤害 600　　射程 12
攻击速度 40　　地形防御 50
花费 150　　视野 12
建造时间 432(40秒)　生命 800
速度 6　　少虫攻击率 1
一级 增加50%的攻击伤害
二级 减少50%所受伤害
三级 能够自动修复

佛里曼突击队 (Fremen Fedaykin)

在基地的空场处放几名敢死队员，利用声波放大器，他们会轻松帮你防住敌人运输机的偷袭或瞬间移动坦克的进攻，同时他们在沙漠中可以召唤小型沙虫，这是一个应被充分利用的技术，如果你的突击队员受伤，召唤完少虫他将恢复所有生命。

攻击伤害 238　　射程 5
攻击速度 40　　地形防御 50
花费 250　　视野 24
建造时间 589(54秒)　生命 1000
速度 6　　沙虫攻击率 1
一级 增加50%的攻击伤害
二级 减少50%所受伤害
三级 能够自动修复

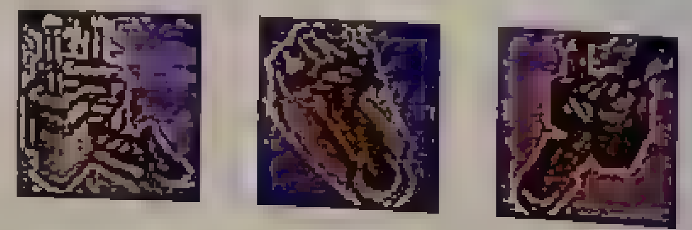
五、游戏建筑单位运用经验

建筑数值统计项目

建造花费	建造所需的香料数
生　命	建筑物的装甲数值
建造时间	建造所用时间
能量占用	所占电力大小
视野范围	建造后打开地图的面积
升级费用	升级所占用的香料数值
能否被占领	是否可被工程师占领

■ 生产建筑

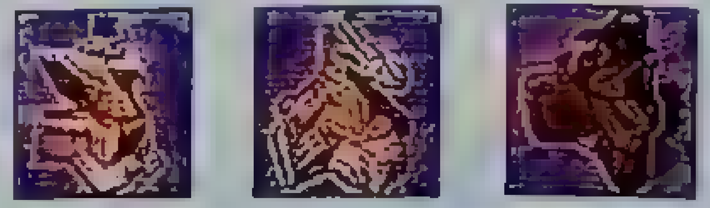
建造场 (Construction Yard)



建造场是每个基地的心脏，本建筑物负责执行您基地中所有其它建筑物的建造工作。由于本建筑物控制着扩充基地与获得新科技的能力，聪明的指挥官无论何时都会不惜任何代价保护它。在某些任务中一开始就有一座建造厂，不过其他时候可能只有一部机动建造车，必须等部署完成之后才能开始建造。你可以通过移动让展开的建造场回收，为什么回收？逃跑啊！

建造花费 2000　　视野 10
建造时间 N/A　　生命 4000
能量占用 0　　升级费用 600
能否被占领 能

兵营 (Barracks)



兵营可以用来创造与训练步兵部队，您可以将兵营升级，以便允许生产更先进的步兵。

建造花费 225　　视野 10
建造时间 309(29秒)　生命 2500
能量占用 20　　升级费用 800
能否被占领 能

重型工厂 (Factory)

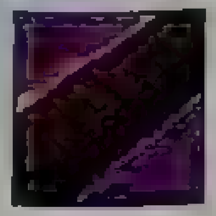
建造各类车辆，虽然在生产过程中仍然需要其他的建筑物，但它们还是都从战车工厂造出来的。本建筑物可以升级，以便制造一些先进的部队。

建造花费 1000　　视野 10
建造时间 864(80秒)　生命 4000
能量占用 40　　升级费用 1200
能否被占领 能

飞机制造厂 (Hangar)

生产空中部队，本建筑物可以升级，以便制造一些先进的部队。

建造花费 1300　　视野 10
建造时间 540(50秒)　生命 3500
能量占用 50　　升级费用 1200
能否被占领 能



防御墙 (Wall)

防御墙是被动式的防御系统，设计的目的是用来阻止敌人步兵与车辆的前进。先在战场上需要建造防御墙的起点位置上点选，然后再点选希望停止的地点，建造厂便会开始生产所需的砖瓦零件，直到防御墙建造完成为止。注意，制造防御墙时是无法建设其它建筑的。

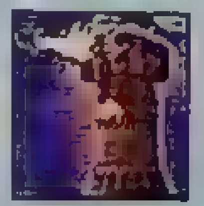
建造花费 20　　视野 10
建造时间 ?　　生命 ?
能量占用 ?　　升级费用 N/A
能否被占领 不能

■ 阿特雷德·防御建筑

机枪塔 (Gun Tower)

这是一种防御性的建筑物，主要目的是用来阻止步兵，但也可以用来削弱车辆。基本上是一座配备格林式机关枪的高塔，可以对射程内的入侵敌军部队展开弹如雨下的攻击。

建造花费 550　　视野 10
建造时间 240(22秒)　生命 2700
能量占用 0　　升级费用 N/A
能否被占领 不能



火箭炮塔 (Rocket Turret)

比机枪塔更具威力，这座防御性的武装建筑可以击毁强大的敌人，包括空中部队，它的射程很远，而且可以对目标发射大量火箭，但必须电力充足。

建造花费 1200　　视野 12
建造时间 309(29秒)　生命 4000
能量占用 75　　升级费用 N/A
能否被占领 不能

宫殿 (Palace)

阿特雷德宫殿可提供您一款超级武器"猎鹰极光"，这款威力强大的极光将从天而降，仿佛一只寻找猎物的猎鹰，将使本区域中的敌人心生畏惧，而导致不受指挥控制逃出此区域外，如此便可让您的军队畅行无阻并大肆破坏。但在效力结束前敌军未走出地图，它们还会再回来。

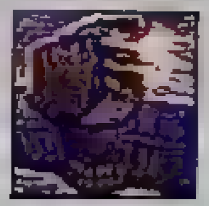
建造花费 1600　　视野 10
建造时间 1080(100秒)　生命 3000
能量占用 150　　升级费用 N/A
能否被占领 能

■ 哈肯尼·防御建筑

火焰炮塔 (Flame Turret)

本建筑物可以藉由发射致命的火焰波来防卫您的基地，护盾对火焰没有防御效果，所以它对车辆与步兵都很有效。

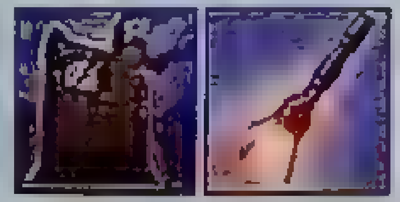
建造花费 550　　视野 10
建造时间 240(22秒)　生命 2700
能量占用 0　　升级费用 N/A
能否被占领 不能



巨炮塔 (Gun Turret)

巨炮塔是一种长程基地防御武器，配备四管大口径火炮，可快速发射致命的穿甲弹，对付车辆相当有效，更可对步兵造成致命打击，它射程很远，也可以用来当作防空武器。

建造花费 1200　　视野 12
建造时间 309(29秒)　生命 3000
能量占用 75　　升级费用 N/A
能否被占领 不能

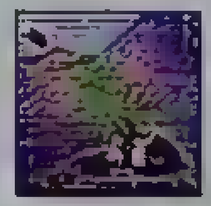


宫殿 (Palace)

建造哈肯尼宫殿之后，便可获得"死亡之手飞弹"这款超级武器，这个巨型飞弹上装载着许多核子弹头，在爆炸之后可对目标造成相当大的伤害，同时产生毒气进行持续杀伤。注意核子弹对建造厂不能一击必杀，加上建造厂可以回收，所以用核子弹打电站削弱敌方防御更有效。

建造花费 1600　　视野 10
建造时间 1080(100秒)　生命 3000
能量占用 150　　升级费用 N/A
能否被占领 能

■ 奥图斯·防御建筑



毒气塔 (Gas Turret)

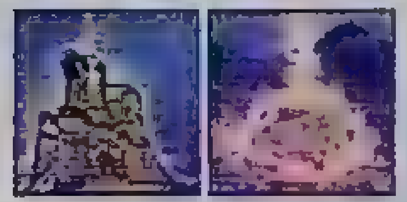
可对目标发射毒气罐，虽然射程相当短，但所有在它影响范围内的部队都会遭受伤害，本炮塔的主要用途是用来当作反步兵武器，不过对车辆也相当有效。

建造花费 550　　视野 10
建造时间 240(22秒)　生命 2700
能量占用 0　　升级费用 N/A
能否被占领 不能

升降炮塔 (Pop-up Turret)

这座升降炮塔是另一种用来防御基地的武器，它的射程比毒气塔远一点，而且可以从它的机关炮中打出穿甲弹，因此在对付车辆时有更大的效果。在没有攻击目标的时候，它会隐藏在地底下，所以很难受到伤害，要等到敌人部队进入射程后，它才会升出地面，对目标发动攻击，注意电力要充足啊。

建造花费 1200　　视野 12
建造时间 309(29秒)　生命 3000
能量占用 75　　升级费用 N/A
能否被占领 不能



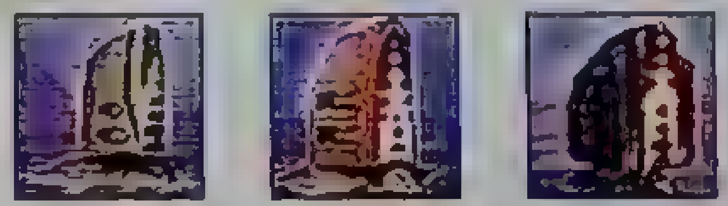
宫殿 (Palace)

奥图斯宫殿将提供您使用"混沌闪电"武器的能力，"混沌闪电"是一款空中武器，在释放能量的时候，可以产生一颗闪电光球，并使其影响范围内的部队进入狂战士的狂暴状态，受影响的部队在作用消除前，将不分敌我地开火攻击，你可以向敌方的集结单位或防御核心丢一个，会收到奇效。

建造花费 1600　　视野 10
建造时间 1080(100秒)　生命 3000
能量占用 150　　升级费用 N/A
能否被占领 能

■ 其它建筑

集风器 (Windtrap)



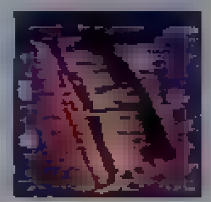
集风器藉由使用大型地上输送管，将风导入地下巨大的涡轮机，进而提供电力和水；当集风器移动的时候，涡轮会在内部产生电力，并在外部形成湿气。它们只拥有薄弱的装甲，很容易被摧毁，大多数防御建筑都需要依靠充足的电力，所以得好好地保护它们。

建造花费 225　　视野 10
建造时间 240(22秒)　生命 1500
提供能量 100　　升级费用 N/A
能否被占领 能

香料精炼场 (Refinery)

精炼厂是沙丘行星上所有香料产物的根据地。在采集香料之后，您的采集车会将香料送到精炼厂，以便将它转化成太阳币。为了拥有足够的金钱来买扩充建筑与部队，必须使香料的提供呈现稳定的状况。每当建造一座精炼厂的时候，便可获得一辆采集车及一台运输机。

建造花费 1500　　视野 10
建造时间 720(66秒)　生命 3000
能量占用 40　　升级费用 1200
能否被占领 能



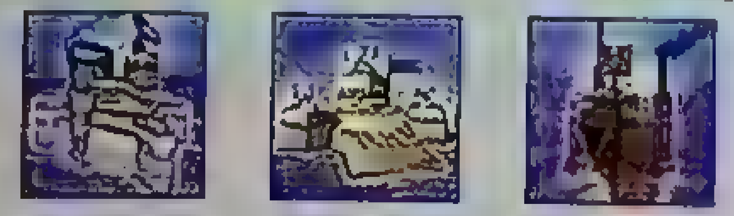
精炼场载台 (Refinery Ramp)

每个精炼厂都有两个可以进行扩充的额外节点，这也是精炼厂载台可以安装的位置。这是一个可供另一辆采集车停泊并卸载香料的附加建筑物，假如您拥有的空间无法建造另一座

新的精炼厂，可以达成相同作用的载台就可以发挥很大的功效。跟其它建筑物不同，精炼厂载台将以升级钮的方式完成建造。每当建造一座精炼厂载台的时候，便可以获得一辆采集车与一台运输机。

建造花费. 1200　　视野:?
建造时间 ?　　生命.?
能量占用　20　　升级费用　1200
能否被占领:?

雷达前哨站（Outpost）



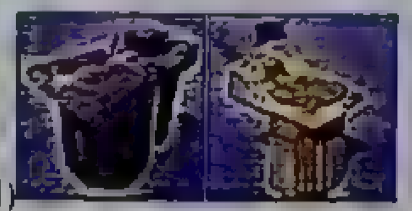
当前哨站建造完成之后，便可以启动雷达萤幕，让您可以观察战场上军队的移动状况，无论是友方或敌方的。为了使前哨站产生雷达萤幕，必须提供足够的电力。

建造花费· 400　　视野. 10
建造时间· 240（22 秒）生命　2500
能量占用· 60　　升级费用: N/A
能否被占领　能

星际港口（Starport）

星港允许您向星际商业联盟的商人工会购买空中与地面的车辆，如果能谨慎地使用本设施可获得很大的协助。

建造花费　1500　　视野· 10
建造时间　720（66 秒）生命　2500
能量占用　100　　升级费用· N/A
能否被占领　能



停机坪（Landing Pad）

鸟形机与重装战机必须有本建筑物才能重新装填它们的武器。由于奥图斯家族没有这两种战机，所以他们没有建造本建筑的能力。

建造花费　800　　视野· 10
建造时间：240（22 秒）生命· 2000
能量占用：30　　升级费用：N/A
能否被占领. 能

亚种族建筑

上面是各亚种族的建筑，可以对它们进行升级来生产培训高级亚种族部队。

六、战术技巧

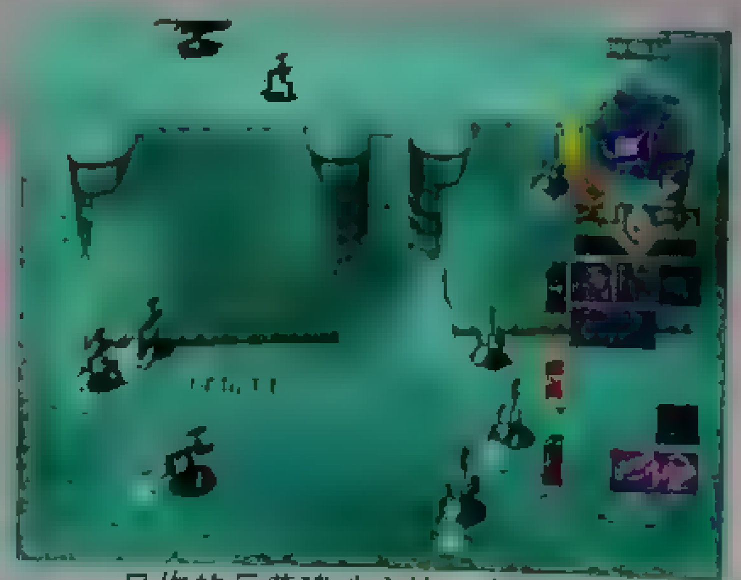
■ 基本战斗技巧

当你展开基地车时，要尽量远离高地的边缘和斜坡的入口处，在这些地方你应该放置一些防御塔来增加额外的基地防御。同时，你要在剩余的空间放置你的移动部队。由于在基地的出口处大多是斜坡，进攻的敌人首先要通过斜坡到达你的基地。这个斜坡可以充当缓冲，敌人会毫不选择地攀登斜坡，而在斜坡之上如果你放置一排炮塔或一队步兵，可以轻易阻挡敌方轻型部队的速攻。

你应该首先（必须）建造一个集风器，以此开始攀登科技树。集风器放置的位置依然要远离高地的边缘和斜坡的入口处，同时还要尽可能远离敌人潜在的攻击范围。一旦能量不足，不仅会延缓基地建设，同时你的防御建筑和超级武器也无法工作。因此一定要有效保证对电力设施的保护。

是造一个香料采集场还是两个，从一般策略出发，由于矿场可以升级，在这一过程中，并不妨碍你建造其它建筑，因此当你的矿场经两次升级后，再考虑开始建造新的矿场吧。（这时你的兵营和重工厂应该制造完毕了），但是，以我们的经验，制造两个矿场是很必要的，特别是初始资金在 5000 以上，你的初始部队在斜坡处布置，可以阻挡最初期的攻击，当你的两个矿场（注意，不是指升级完毕）完成后，应该把你的注意力立刻转移到兵营和重工厂上来。

建造两个矿场的唯一障碍，来自于基地有限的建设空间，你要在这有限的空间中尽量发挥战略价值，你必须留出合适的空间来放置那些紧急建筑（炮台、电厂），同时要注意留给你的部队可移动的空间。

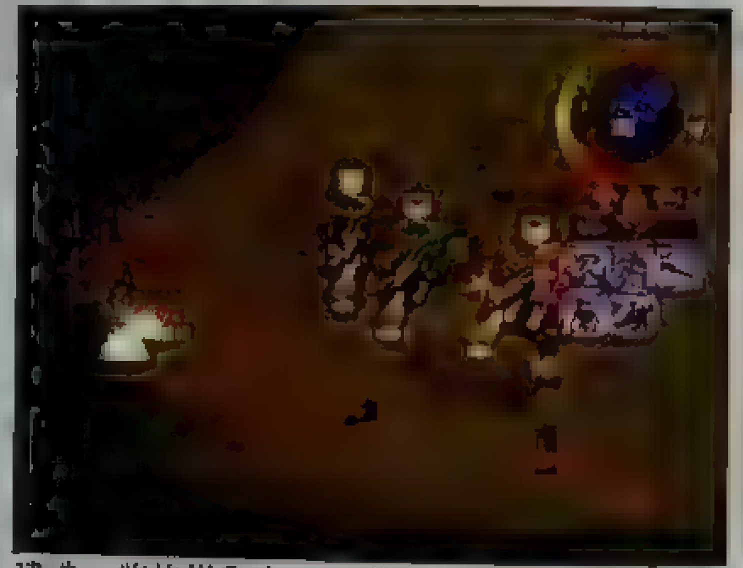


一旦你的兵营建造完毕，应该立即建造一个侦察兵，仅需几分钟你就可以探开大部分的地图，但是我们的建议是，如果开始时有部队的话，应该派出速度快的单位抢先去侦察地形，由于在阿拉奇斯、卓科尼斯、卡拉丹、吉迪·普玛星球上的面积并不是很大，所以你应该尽可能的提前侦察，侦察的主要目标是把几条主要的路线探明，找到敌人的方位，更重要的是，查明敌人的基地有几个出口以及敌人的兵矿位置。

一旦你的雷达建造完毕，你将很容易了解敌人的部队移动（如果你已经把主要通路探明），需要特别指出的是，三大家族的部队有一个特殊的习惯，他们的部队进攻前，首先会在一个地点集结，而且这一地点将是固定的，如果你事先查明这几个集结点，那么你将很容易的掌握敌人的部署。

在阿拉奇斯上，你可以很容易地发现一些单位的残骸，打爆它们，你可以得到 2000 单位的香料，这意味着你可以制造第 2 个，甚至是第 3 个香料采集场。另外，在战场上有时会出现神秘的补给，据我们了解，补给主要分为 5 种.1、打开雷达上的所有黑幕.2、增加 2000 点香料；3、使你的一个单位隐形；4，随机增加一个单位；5、使你当前的一个单位升级。另外，在阿拉奇斯上，有时你会看到一些登陆舱，经过那里，你可以得到舱内的亚家族单位。

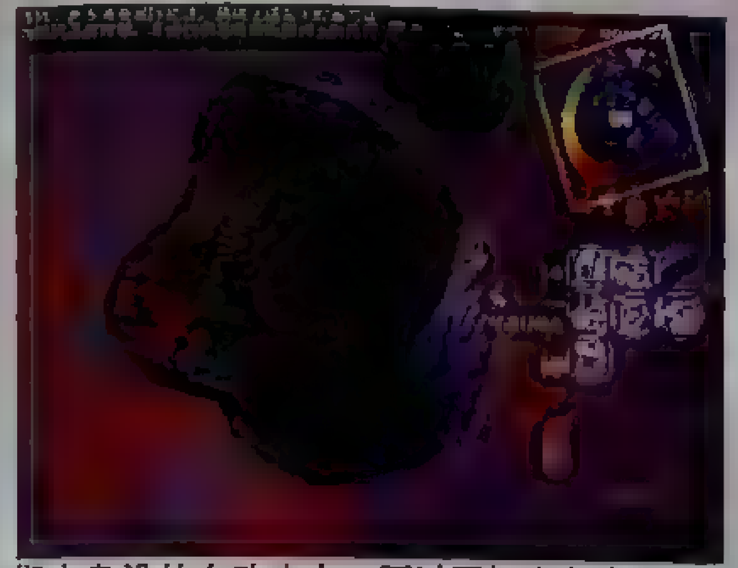
当你完成初期的建造和侦察后，就要开始考虑防御与进攻的策略了，除了在基地入口处



建造一些炮塔和布置一些部队外，你可以在敌人进攻路线附近的高地上布置一些进攻性武器。你可以考虑建造多个兵营和重工厂，我们的建议是，多个重工厂的作用要大于多个兵营，在建造各种单位时，要注意单位的平衡，这样才能有效防御敌人的步兵、机甲和飞机的进攻，每个家族虽然多种各异的兵种，但这并不影响他们的主战单位，阿特雷德是猫鼬，奥图斯是激光坦克，哈肯尼是主战坦克，尽管猫鼬的装甲不是很好，但它是三个单位中唯一可以防地防空的单位。这里我们要提醒指挥官的是，尽管空中单位非常昂贵，但是却往往能收到奇效，你要时刻注意敌人是否有大规模的空中进攻计划。与电脑对手对战，一昧防御只能消耗你的有生力量，你应该把你的部队扩展到敌人的领域内，消灭敌人的采矿车，可以有效遏制敌人的经济（当全部的采矿车被毁，10 秒后会自动补给一辆采矿车）。当然，我们清楚地知道您要面对的是同样有心机的人类对手，所以，下面我们会为您详细的介绍单位和战术。

要充分利用高地的优势，沿着基地山脊排一队狙击手、迫击炮，或者可布置的坦克之类的重型武器。在高地上视野明显变广，这样防守起来就容易多了。同样也可利用战场上的小岩石，当你的步兵有小岩石作保护的时候，不

但防御力增强，而且不会被敌方车辆碾压。但不要总使用单一兵种，很明显，让你的车辆和步兵按适当的比例混合才能发挥最大威力。另外要利用你的高级运输机，用升级的高级运输机可举起地上的任何单位，包括敌人的车辆！偷偷把敌人的矿车举在空中是不是感觉很爽？当然了，自己一定要放一些兵守在你的矿区，别让对方也如法炮制了！情报是最重要的，一定要在你的入口处放一、两个侦察兵，虽然他



们本身没什么攻击力，不过要打隐身的敌人还少不了他们，否则将会让人打个措手不及。也不要让你的兵太扎堆，不是怕夏天太热（呵呵），因为有三种超级武器都对成堆的兵力特别有效。不要总想着 Rush，在这里里 Rush 战法不是那么有效了，每个兵种都有相克的兵种。如果你派一队步兵冲上去，只要碰到两、三个狙击手、化学兵或者火焰兵，你就惨了。

■ 阿特雷德战术

①升级步兵 你的步兵一旦获得 3 级奖励，你可以把它放回兵营，这样你再制造同类兵种都会以高一级的形态出现，拿狙击手举个例子，每在兵营放入一个三级狙击手，那么以后制造的狙击手将自动升一级，放入 3 个三级狙击手，那么以后训练的所有狙击手均为 3 级。

②在阿特雷德隐形运兵车中放入 5 名工程师，或者伴随在大部队进攻中，或者依靠侦察兵探出的安全路线，混入敌营，直接占领敌方建筑，或直接用先进运输机空投。

③平时有 1、2 架先进运输机，可以把敌人的非防空单位或采矿车运起来。使其失去效力。

④奥图斯的战车大部分是悬浮于空中，并且不能压人，而且对步兵的攻击力不高，K 它。

⑤阿特雷德的特殊武器是“猎鹰极光”，可以使敌人在 45 秒内迅速逃离战争地带，这时进攻，敌人不会还手。

■ 哈肯尼战术

①圆锯战车可以毁坏香料矿，制造 3 辆以上的圆锯战车，在敌方矿区来往穿梭，可以毁掉大量的香料矿。

②用高级运输机运载毁灭者，空投到敌方基地，尽力破坏敌方建筑，之后自爆！

③飞弹坦克完全可以替代导弹炮台，而且它的可移动性使其更适合基地防御。

④哈肯尼的“死亡之手”攻击力属于辐射式，因此不要让它落在敌人的正上方，它爆炸后会产生辐射，杀伤建筑和单位，最好将选取的进攻地点能辐射到兵营。

■ 奥图斯战术

①奥图斯的战车大部分悬浮于空中，并不能压人，用眼镜蛇火炮来弥补。

②运用背叛者到敌人的采矿车上获取敌人的资金，或控制毁灭者让其自报。

③平时有 1、2 架先进运输机，可以把敌人的非防空单位或采矿车运起来使其失去效力。

④如果发现一辆基地车，你可以用背叛者控制，然后迅速展开，这样基地永远属于你的。

⑤奥图斯的“混沌闪电”可以使敌方单位 45 秒内自相残杀，甚至是防御建筑也逃脱不了。

■ 步兵快攻

所有快攻中步兵快攻是进攻时间最早，也是最简单的。你只要先建造一个集风器，再建造一个兵营，然后就可以大量造步兵了。当你用侦察兵摸清敌人动向，有一定数量步兵后就可以冒险进攻了，如果敌人按通常的建造顺序发展而缺乏有效的防御，就会被你突如其来的攻击暂时打得一蹶不振，运气好可以在三分钟之内结束战斗。如果初期的步兵快攻没有消灭敌人，只是延缓了敌人发展速度，那么就利用你拥有的暂时经济优势，建造地面机械部队进行第二波攻击，往往运气好也可以消灭敌人。如果步兵

快攻完全失败，而你却消耗了太多的资源，那你的处境就很危险了。

步兵快攻要注意的地方，是不要将你的军队拉一个框以后在小地图上点一下了事，他们很可能变得很分散而被敌人各个击破，所以集结步兵后用[J]键让步兵协同前进较有效。

■ 装甲部队快攻

这是一个极其危险的方法，如果初始资金设定很高，可以冒险选择。在修建好采矿厂和重工厂后大多数人会选择升级采矿厂或者制造采矿车。如果你利用初始的庞大资金，加上手快大量制造高速度的机动装甲车辆，在侦察兵配合下骚扰和突袭，运气好会赢，如果对方防御强大，步兵反装甲武器林立（制造士兵很快的），你很可能会自寻死路。

■ 工兵快攻

工程师在 Westwood 所有游戏中最基本的任务就是抢夺对手的建筑以获得新的兵种与科技，和《沙丘 2000》相同，只需一个工兵就可以占领一个建筑物，因此工兵快攻就变得更实用了。

建造兵营以后立即升级兵营并建造工兵，而战车工厂也升级并建造运兵车。让工兵进入运兵车，由于阿特雷德的运兵车可以隐形，所以他们适合工兵快攻，而奥图斯的运兵车无法隐身，偷袭就困难得多。建议造几辆快速机械部队偷袭矿车引开敌人，让运兵车安全进入敌人基地，趁敌人不注意占领重要建筑物，把一个事先准备好的防御建筑立在旁边，或者放兵营并使之出兵，实在不行就卖掉，反正这样可以给敌人很沉重的打击。

综合上述策略，我们可以发现·《帝王沙丘战争》开始拼快攻战术；中、后期强调了相生相克的原则，同时又完美的揉和了更快速的攻守转化！

七、总结

和以往的 RTS 不同，《帝王.沙丘战争》采用了 4CD 的海量设计，有大量的任务和精彩的动画、剧情。非线性的任务模式使你开始就可以率领大军直插敌人心脏，或者将敌人的领土慢慢割据，实在是好创意！游戏强调快速、激烈的冲突和战略决策，并通过给人留下深刻印象的 3D 引擎，将科幻小说的场景带入到现实中来。与此同时游戏还允许你进行模拟对战模式以及最精彩的多人对战模式。

代表荣誉的阿特雷德家族的单位是直观和雄壮的，擅长远距离攻击；邪恶的哈肯尼家族的单位是危险和致命的，但必须运用相对高超的战术；唯利是图的奥图斯家族的单位相对来说比较弱小但是面面俱到，而快速装备并能不断补充的能量护甲可以替他们抵挡最初的攻击，只有当能量护甲被完全打破后才能真正伤害到他们本身。尽管三个种族的兵种区别很大，但是建筑物却几乎没有差别，这一设定也是为了你能在选择三个种族的时候，把全部精力投入到战略战术的研究上，而不是去研究各种建筑物的功能和升级作用。■

作者留言：

我想说现今的游戏媒体，枪手们对 Westwood 执行统一的敌视态度，对 westwood 的优秀创意予以否定，而把所谓的“炒冷饭”强加给 Westwood，试问游戏千篇一律的要求“创新”有什么意义？在没有深入体验《帝王：沙丘战争》之前，枪手们就用自己的主观判断“强奸”了他的无穷魅力！在不绝的骂声中广大 Westwood 的支持者只能冷眼观看这场“闹剧”！如果这篇文章登载上杂志，这些与其它媒体上相反的介绍也是有“新意”的。

EA经典系列
命令与征服
叛逆者
进入3D世界的《命令与征服》！
EA新品上不停
COMMAND & CONQUER RENEGADE
席德·梅尔之
模拟高尔夫
中文版
大师级作品哦！
还等什么
Sid Meier's SIM Golf
EA新品上不停
荣誉勋章
联合袭击 中文版
最酷的
FPS游戏
热卖中
敬请期待
(GLOBAL OPERATIONS)
FPS又一大作，让您充分感受战斗的激烈！
GLOBAL OPERATIONS
Harry Potter
中文版
好评如潮
热卖中
敬请期待
模拟人生
我在休假
中文版、资料盘
EA
ELECTRONIC ARTS
电子艺界
电子艺界有限公司北京办事处
地址：北京市首体南路6号
新世纪饭店写字楼1058室
邮编：100044
电话：010-68492168
传真：010-68492169
网站：www.ea.com.cn

美年达首届中国电子竞技大赛

（反恐精英）

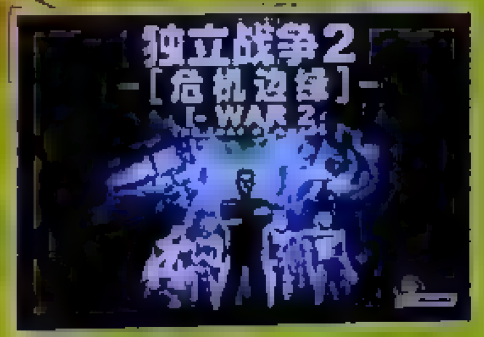
一等奖1名 奖金1万元、飞利浦液晶显示器6台及证书
二等奖1名 奖金6000元/飞利浦纯平显示器6台及证书
三等奖2名 奖金4000元/飞利浦纯平显示器3台及证书
四等奖4名 奖金2000元/CS白金版游戏软件
优胜奖8名 CS白金版游戏软件等
报名时间：即日起至2002年4月15日23：59分截止
网上报名：www.gtom.com.cn
最新信息请密切关注：www.aomeisoft.com www.gtom.com.cn

请关注以下产品：

心爱的反恐精英系列枪模很有机会在这些产品中出现，会不会有你最中意的那一款！

《勇士之王》堪称浓缩了《幕府将军》和《帝国时代》的诸多精华，成为两款经典游戏的绝妙组合，这也构成其与以往我们所见RTS游戏相比，最引人入胜之处。
——PC GAMER

一款注定在其上市之后引起巨大市场冲击的真正的3D RTS游戏
PC GAMEPLAY



1000套《勇士之王》抢先获得
详见"美年达水果总动员"促销活动

"爱枪一族SHOW"！—反恐精英系列枪模"手绘"大赛有奖活动将于2月初全面展开，详情请关注奥美网站。

《半条命白金版》已经热列上市，内含首款反恐精英系列枪模M4A1（如果你愿意也可自行涂色打造你自已心中的爱枪）、精美开放式枪架可无限连接、反恐精英编号持枪证。

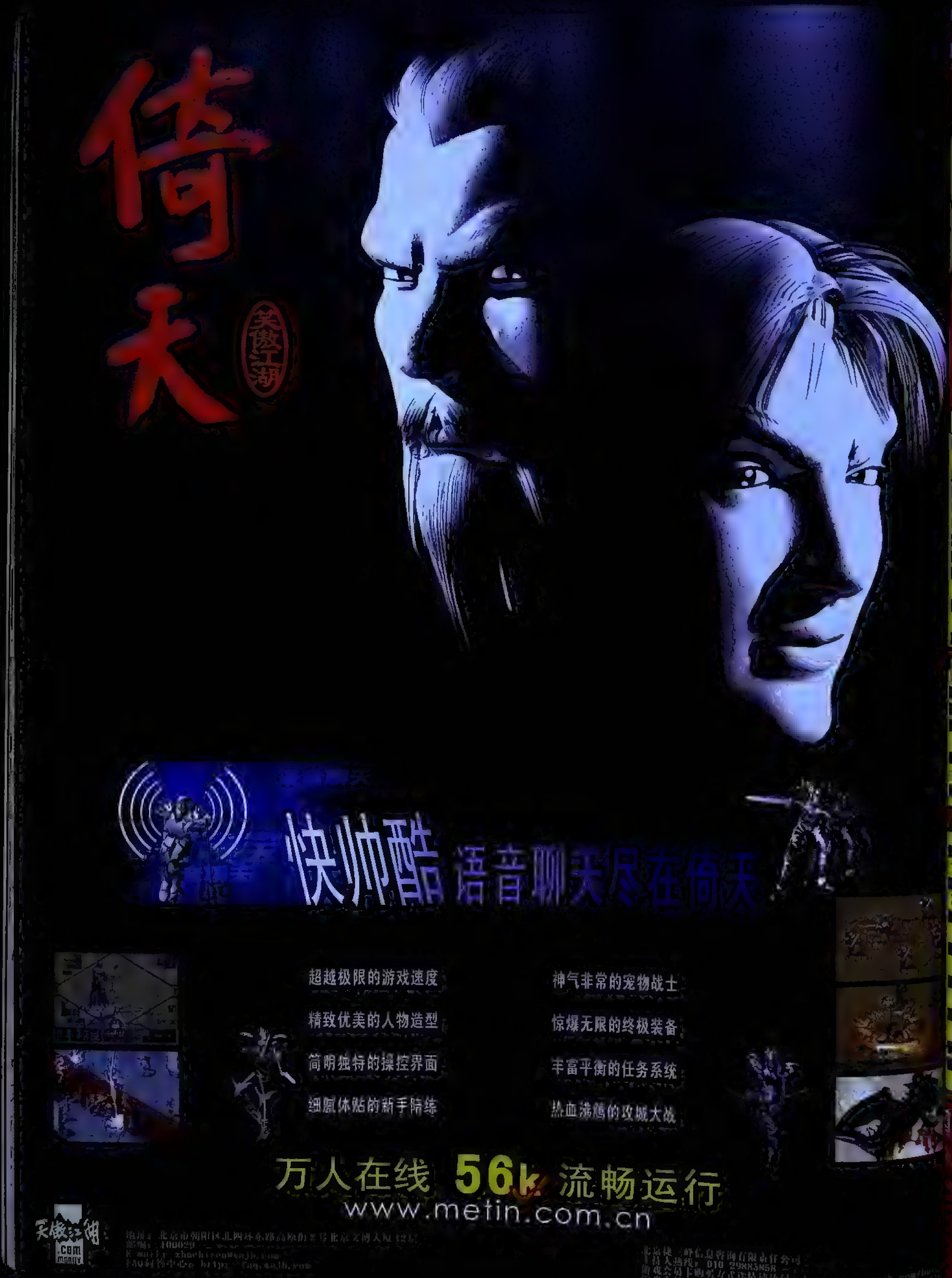
奥美电子 AEC www.aomeisoft.com　tom 长通宽带　飞利浦

赛主办方：北京长通联合宽带网络技术有限公司
家赞助商：北京百事可乐饮料有限公司
赛授权方：奥美电子（武汉）有限公司
别鸣谢：飞利浦电子有限公司　大伟网吧

玩家的节日 战斗的天堂

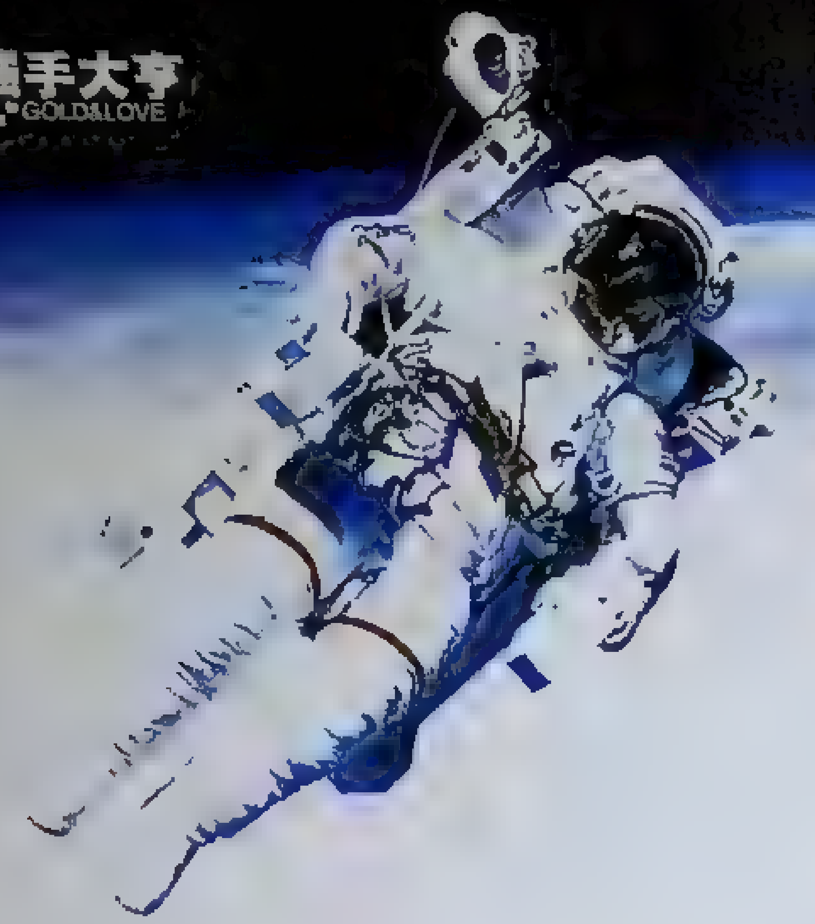
JoyCard
一卡通用 欢乐全球
网络游戏
牧羊座
金牛座
双子座
处女座
狮子座
巨蟹座
魔力宝贝
释放你的魔力 创造你的游戏
魔力宝贝
©2001 DWANGO ENIX
结交网络死党，拥有超级魔力！
更多玩法尽在《魔力宝贝》
2002年网络游戏的重头戏—魔力宝贝！
《魔力宝贝》是由日本著名游戏厂商ENIX倾心设计的大型网络RPG游戏。游戏以不同职业间玩家的配合，让玩家感受到魔力宝贝的强大魔力。这种朋友间的相互牵挂 正是魔力宝贝最大的魅力所在 种类繁多的特技与魔法，210种可爱的宠物，游戏性满满 乐趣多多，没有恶意的PK，让你轻松闯世界！还等什么，赶快和朋友们一同进入魔力宝贝的世界吧。
特别推荐
镭风魔力宝贝主题显卡
全国热卖
魔力就业包
魔力宝贝客户端好评发售中
零售价：28元（含150点）
公司网址：www.joypark.com.cn
加入会员即送40点游戏点数
客户服务电话：(010)82685111
ENIX CORPORATION
网星艾尼克斯网络科技（北京）有限公司总代理
北京晶合时代软件技术有限公司
晶合软件销售连锁组织 总经销

全球同步上市
英雄无敌IV
HEROES IV of MIGHT AND MAGIC
全球同步上市
Might and Magic
全新3D引擎
全新冒险经历
Might and Magic IX
魔法门九
—命运之书
软件(北京)有限公司
市车公庄西路乙19号华通大厦B座北楼323室
电话:(010)88018833 传真:(010)88018233
广州办事处:
地址:广州市天河区龙口东路363号 宝供大厦703室
邮编:510635
电话:(020)38482005 传真:(020)38482069
市瑞金南路1号海兴广场16H
传真:(021)54521019 电话:(021)64223192
VISIT THE WORLDS OF MIGHT AND MAGIC AT
www.mightandmagic.com



倚天
笑傲江湖
快帅酷 语音聊天尽在倚天
超越极限的游戏速度
精致优美的人物造型
简明独特的操控界面
细腻体贴的新手陪练
神气非常的宠物战士
惊爆无限的终极装备
丰富平衡的任务系统
热血沸腾的攻城大战
万人在线 56k 流畅运行
www.metin.com.cn

碟中碟
dzd.com.cn
播放、剪辑、复读，影音一条龙
碟霸2002
个人影音工作室 XP
播放—超酷影音播放器
全面支持VCD、DVD、CD、MPEG4、RM、MP3等所有流行影音格式;
超强DVD解码技术、完美影音效果,
首创画面局部放大功能;
首创按帧精确播放技术;
首创直接浏览Flash动画
支持在线播放、多画面点播,
支持倒播、记忆播放、定位播放,
支持Windows XP、Windows98/2000、Windows ME;
具备实时检索功能，轻易播放“烂碟”;
功能强大，不胜枚举.
剪辑—随心所欲电影人
精彩纷呈的影片自由剪辑;
首创片段添加字幕功能;
令您心怡的片段可重复播放或单独保存;
不同格式的片段随意拼接播放、保存;
把你喜欢的电影片段，全部收藏!
复读—万能语言学习机
看碟学外语：英语碟学英语、日语碟学日语、粤语碟学粤语!
看得见的电脑复读机,影音同步,复读不再枯燥!
智能分段、手工分段、智能播放,让您学习更轻松;
全程波形可视,跟读、复读,训练您抑扬顿挫的语速;
可视录音波形对比,精确纠正您朗读的错误,
多种复读方式,随意调节复读起点、终点;
快速、常速、慢速播放,全方位训练您听力;
碟中碟软件科技发展有限公司 隆重推出
《碟霸2002 XP》标准版 1CD/18元
《碟霸2002 XP》豪华版 8CD/68元
超值赠送学习娱乐大礼包 市值229元
所有影片内容完整，影音不查质!
《碟霸2002 XP》风暴影院 21CD/99元
超值赠送风暴影院大礼包 市值226元
《碟霸2002 XP》黄金剧场 27CD/99元
超值赠送黄金剧场大礼包 市值260元
碟中碟软件科技发展有限公司 出品
网站: www.dzd.com.cn
咨询电话: 010-62654732/33/34/35
技术支持: dzd@dzd.com.cn
邮购地址: 北京中关村邮局107信箱
邮编: 100080
欢迎邮购 邮费5元
全国各软件店、音像店、书店、卓越网、搜狐网有售
经销商定货电话
北京总部: 010-82612510/86241512/82610701
010-62643952-816/817/815
广州: 020-87511223
上海: 021-63222260
太平洋电子城:010-82667386
知春电脑城:010-82619601
公主坟科苑书城:010-68515544-2048



行星的轨迹

——Maxis 与它的 Sim 系列

文 / 游标

Maxis 公司简介

Maxis 公司成立于 1987 年，是模拟经营类游戏的始作俑者，被称为"模拟经营之父"，代表作品有《模拟城市》、《模拟城市 2000》、《模拟人生》等。他们的主要作品都以 Sim 冠名，也称为"Sim 系列"。1998 年 Maxis 加盟电子艺界，现位于美国加州胡桃溪市，目前有 100 个成员，正致力于《模拟人生网络版》和《模拟高尔夫》的开发工作。

Sim 系列简介

以"模拟"为主题的游戏系列，由 Maxis 公司创造并开发了其中的大部分产品。其主体部分都是模拟经营类游戏的经典，因此这个系列可以算得上是模拟经营游戏的泰山北斗。1998 年 Sim 系列的版权随着 Maxis 加入电子艺界，并且在 2000 年和 2001 年由牛蛙公司开发出了《模拟主题公园》、《模拟过山车》两款"非 Maxis"的 Sim 作品。但毋庸质疑的是，Maxis 才是 Sim 系列真正的制造者和发扬者。

第一章 开天辟地

1987 年，杰夫·布朗（Jeff Braun）和威尔·怀特（Will Wright）为了开发一个允许玩家亲手建设、经营的电脑游戏，成立了 Maxis，并且把他们的第一个作品命名为《模拟城市》（SimCity）。也许，他们根本不会想到，他们开创了一个崭新的游戏类型，而且仅仅两年之后，Maxis 就执掌了模拟经营游戏的牛耳。他们更不会想到，十几年后 Sim 系列的销量会达到近千万套，成为游戏史上一颗最古老也最璀璨的明星。

在《模拟城市》中我们可以看到，整个系列的基本思路已初具雏形 电力是城市必需的资源，所有区域必须有道路相连接，独创的 RCI（居民、商业、工业）系统后来成为"模拟城市"系列的标志，各区域都会受到周遭环境的影响而呈现出不同的发展状态，而机场的噪音会使居民区停止发展……

Sim 系列游戏出品年表

中文名称	英文名称	出品年份	操作系统
模拟城市	SimCity	1989	DOS
模拟地球	SimEarth: The Living Planet	1990	DOS / Windows 3.x
模拟蚂蚁	SimAnt: The Electronic Ant Colony	1991	DOS / Windows 3.x
模拟生命	SimLife	1992	DOS / Windows 3.x
模拟城市之古代风情	SimCity Classic	1992	Windows 3.x
模拟城市多媒体光盘	SimCity Multimedia CD Version	1993	DOS
模拟农场	SimFarm	1993	DOS / Windows 3.x
模拟城市 2000	SimCity 2000	1993	DOS / Nintendo 64 / PlayStation
模拟城市 2000 特别版	SimCity 2000 Special Edition	1993	DOS / Windows 3.x
模拟健康	SimHealth	1994	DOS
模拟城市 2000 之城市复兴	SimCity 2000 Urban Renewal Kit	1994	DOS / Windows 3.x
模拟岛屿	SimIsle	1995	DOS / Windows 3.x
模拟大楼	SimTower	1995	Windows 3.x
模拟城市 2000 Windws 版	SimCity 2000	1995	Windows 9x
模拟经典收藏版 2	SimClassics: Maxis Collections 2	1995	Windows 3.x / Windows 9x
模拟城市 2000 收集版	SimCity 2000 CD Collection	1996	Windows 3.x / Windows 9x
模拟经典三合一	SimClassics: 3 in 1 Pack	1996	Windows 3.x / Windows 9x
模拟城镇	SimTown	1996	Windows 3.x /Windows 9x
模拟音调	SimTunes	1996	Windows 3.x / Windows 9x
模拟高尔夫	SimGolf	1996	Windows 9x
模拟公园	SimPark	1996	Windows 9x
Sim 三合一	My 3 Sims!	1997	Windows 3.x / Windows 9x
模拟街道	Streets of SimCity	1997	Windows 9x
模拟极限（Maxis 游戏合集）	Ultimate Sim	1998	Windows 9x
模拟直升机	SimCopter	1998	Windows 9x
模拟旅行团	SimSafari	1998	Windows 9x
模拟城市 3000	SimCity 3000	1999	Windows 9x / Linux
模拟城市 3000 之探索无限	SimCity 3000 Unlimited	1999	Windows 9x / Linux
模拟主题公园	SimThemePark	1999	Windows 9x
模拟狂热合集	SimMania Pack	2000	Windows 9x
模拟人生	The Sims	2000	Windows 9x
模拟人生之美好生活	The Sims: Livin' Large	2000	Windows 9x
模拟过山车	SimCoaster	2001	Windows 9x
模拟人生之家庭派对	The Sims: House Party	2001	Windows 9x
模拟人生之燃情约会	The Sims: Hot Date	2001	Windows 9x
模拟高尔夫	SID MEIER: SimGolf	2002	Windows 9x
模拟人生网络版	The Sims Online	2002	Windows 9x

虽然以现在的眼光来看，《模拟城市》的制作水平有点不堪入目，但在当时，无论是游戏画面还是操作性，《模拟城市》都是非常出色的。可实际上，《模拟城市》给电脑游戏所带来的冲击与其制作技术毫无关系，它第一次告诉所有的玩家和所有的游戏制作者，电脑游戏可以作成这个样子——即使其所描画的场景与现实相去甚远，但对现实要素的准确把握，加之高度的可参与性和无穷的变化，仍旧能给人以强烈的真实感和无法摆脱的吸引力。实际上，Maxis 对于自己所缔造的模拟经营游戏的理解，其精髓不在于"经营"，而在于"模拟"——也正是在这种原则的指导下，Sim 系列中出现了一些与经营相去甚远的游戏，这是后话。

《模拟城市》及其游戏理念的推出，不仅确立了 Maxis 在电脑游戏界的地位，也掀起了一场电脑游戏的革命，其后的许多游戏都不同程度地受到了它的影响，其中不乏经典中的经典。从此，Maxis 作为"模拟经营之父"而享誉全球。

继《模拟城市》获得成功之后，Maxis 先后推出了《模拟地球》、《模拟蚂蚁》、《模拟生命》、《模拟农场》等一系列作品，Sim 系列逐渐成型。其中《模拟地球》显然是应景之作，其引擎和创意完全来自《模拟城市》，只是把场景从城市扩大到了地球。《模拟蚂蚁》在技术上取得了很大的突破，游戏画面趋于细腻丰富，游戏的思路也与《模拟城市》有很大的区别，玩家指挥的是一只蚂蚁，在地底建设蚂蚁王国的巢穴，在地面上觅食并与敌人竞争甚至战斗。可惜 Maxis 没有继续这个作品，反倒是近年 Microids 的《蚂蚁帝国》（Empire Of The Ants）依稀继承了它的精髓。《模拟生命》则是首次把动物的培养引入游戏题材，并开创了 Maxis 另一个不算太成功的系列，那就是之后的《模拟公园》和《模拟旅行团》。

这个时期最出色的游戏要数《模拟农场》，这是一个以经营农场为主题的游戏，我们需要饲养牲畜、种植作物来负担高额的赋税和农场的扩张费用，而农场的成长也会刺激临近城市的增长，从而给农场的产品带来更好的销路。各种天气都会对农田的土壤环境发生影响，病、虫灾也会让你手足无措，而如果你忘了给牲畜喝水或者吃饲料，他们会冲破篱笆跑出来，吃掉你大片的庄稼。你的农产品会随着行情的变化而有不同的价格，所以成熟时再收割未必是最赚的……游戏的画面已经相当精细，操作非常流畅，并且已经采用了当时非常先进的多窗口浏览方式，就象 Windows 桌面一样。可以说，《模拟农场》为后来推出的《模拟城市 2000》积累了除了倾斜视角之外几乎所有的技术上的经验（因为模拟农场用的是垂直视角），而《模拟农场》与《模拟城市 2000》的发行日期仅仅相差 3 个月，所以把它称为是《模拟城市 2000》的开路先锋一点也不为过。

第二章 傲视群雄

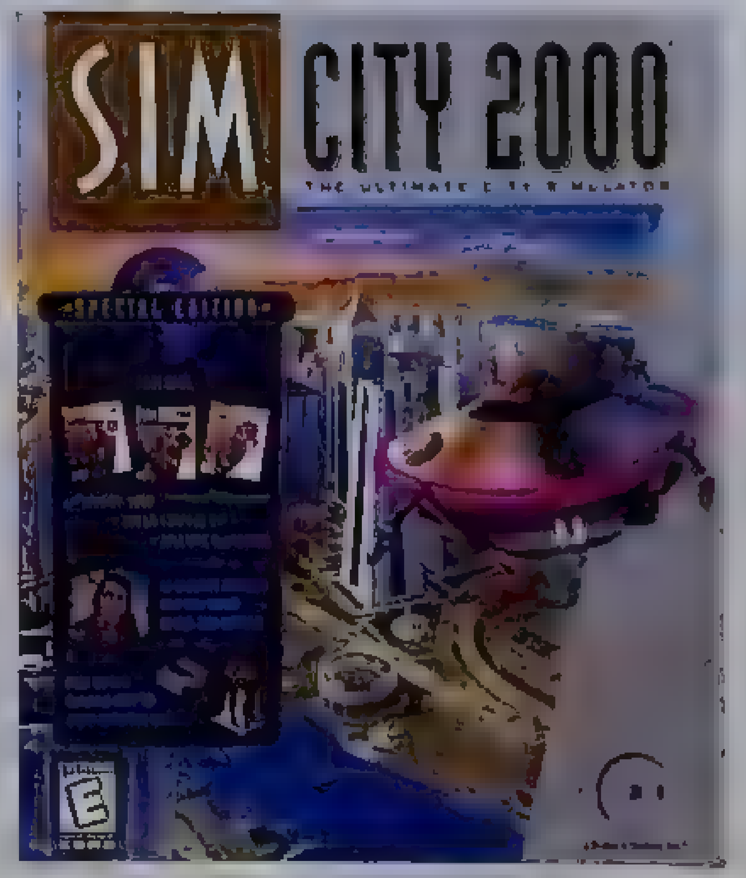
在开发其他游戏的同时，Maxis 始终没有忘记续写给他们带来名誉和地位的《模拟城市》。实际上，可以说其他游戏的开发正是为了给《模拟城市》的续集积累经验。1993 年，当 Maxis 感觉技术和灵感都已经成熟时，推出了闻名世界的《模拟城市 2000》。这款游戏的名字非常有预见性，它的确使 Maxis 在 2000 年时仍旧稳坐模拟经营游戏的头把交椅。

《模拟城市 2000》采用了倾斜视角和可以放大缩小的地图，单一的河流与陆地由多种海拔高度的复杂地形所代替，使城市更加有真实感，而地形工具最大限度地支持了玩家的想象力。各种区域由独立的大方格改变成为连续的小方格，使玩家能够更加灵活地规划城市的细节。除了电力以外，游戏引入了水资源的概念——记得最近出品的《魔域帝国》在即时策略游戏中"首创"了"水"这一资源，孰不知，这已经是 Maxis 九年前的思路了。Maxis 还为玩家设置了毗邻的城市，以供竞争与合作，安排各种天灾人祸考验玩家的管理能力，同时细化了财政政策的各种决策……这些改变，使《模拟城市 2000》几乎完美地体现了 Maxis 的所有创作灵感，可以说，《模拟城市 2000》才真正是 Jeff Braun 和 Will Wright 所幻想的游戏。

《模拟城市 2000》的成就是巨大的，它不仅实现了游戏性和欣赏性的完美结合，也使《模拟城市》系列的销量达到不可思议的 6 百万套。从此，Maxis 以无可争辩的实力成为模拟经营游戏的"大哥大"。而对于整个游戏业来说，《模拟城市 2000》的成功说明了模拟经营类游戏不仅拥有不同寻常的游戏思想，也能以一种华丽而且趣味无穷的形式让所有的玩家为之疯狂。

几乎就在《模拟城市 2000》发布的同时，牛蛙（Bullfrog）公司发布了他们的《主题公园》（Theme Park，1994 年），开始了"主题"（Theme）系列的历程，Impressions 公司也出品了《恺撒大帝》（Caesar，1993 年）的第一代，成为"古文明"系列的缔造者，而这两个系列至今也还是 Sim 系列最强劲的竞争对手。

牛蛙公司疯狂而荒诞的想象力，和 Impressions 公司细致入微的刻画，使这两个系列在业界引起了巨大的轰动。但这些都无法和《模拟城市 2000》相媲美，不仅因为《模拟城市》是第一个闯进模拟经营这块新大陆的游戏，也是因为《模拟城市 2000》那种近乎真实的模拟和开阔的游戏内涵是任何其他游戏所无法比拟的，而 Maxis 的敬业精神则是这种优势强有力的支撑。

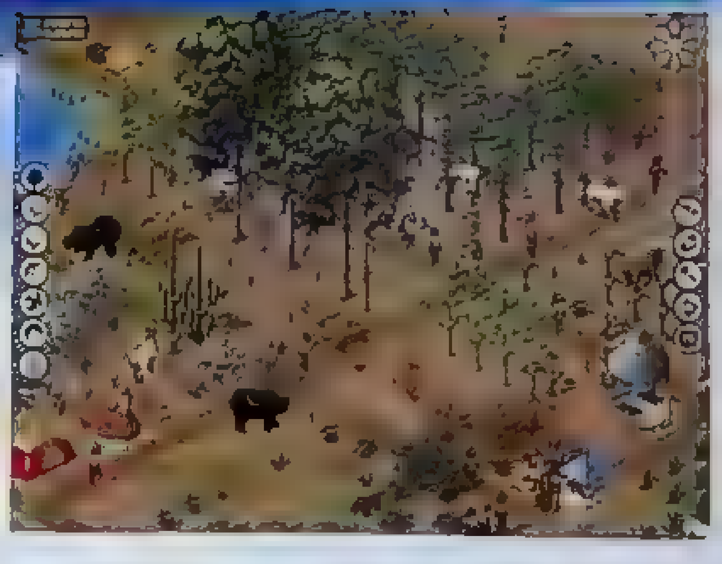


第三章 振兴之路

当然，这并不代表 Maxis 毫无失败之处。在《模拟城市 2000》之后相当长的一段时间里，Maxis 的创作一直处于低谷。除了不停地推出 Sim 系列的各种合集和《模拟城市 2000》的各种任务版之外，Maxis 还开发了其它几个以 Sim 命名的游戏，但反应均不理想。这其中，《模拟健康》是一个非常晦涩的游戏，但也让我们从另外一个角度看到了 Maxis 过于专业的经营理念以及当时心理上的急躁。《模拟岛屿》犯了和《模拟地球》同样的毛病，在立意上毫无突破，仅仅是把场景从陆地又搬到了汪洋大海之中。

《模拟大楼》是 Maxis 第一个基于 Windows 平台的游戏，在一栋大楼的建设经营中，我们需要考虑到各种房间相互的影响，楼梯、电梯，交通便利，旅馆房间的清洁程度等，这些都影响着房间出租的价格。另外一点没有实际影响的因素是大楼的外观，把大楼建设成为一个漂亮的建筑，肯定会有相当的成就感。这个游戏从 V1.0 出到了 V1.2 版，增加了东京等特定的场景，丰富了楼内的房间设计，甚至连大楼外面的广告牌都可以出租挣钱。可以说，游戏的趣味性相当好，但整个游戏似乎略显小气，只能算是小家碧玉。

《模拟岛屿》、《模拟公园》和《模拟旅行团》则在重复一个人与动物相得益彰的故事，画面是越来越精美，但游戏性却没有太大的提高。不过值得一提的是，从《模拟公园》开始，Maxis 就已经设计了动、植物繁衍生长的细节，比如你种下一堆草，几年后



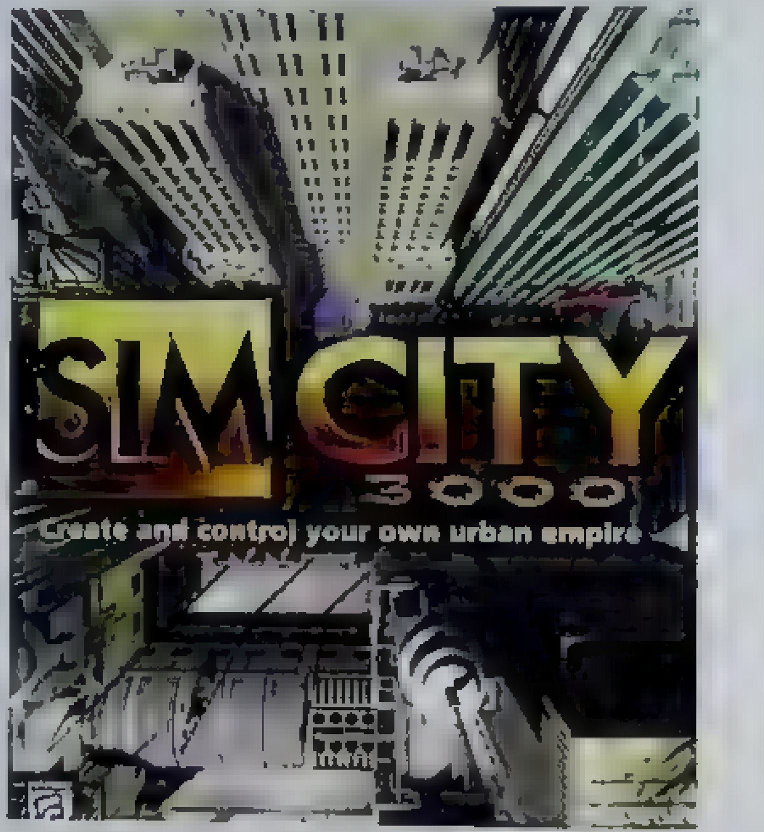
可能枯死，也可能成为一片草地。而动物也是如此，甚至种类搭配不当，会导致种群的泛滥。这些细节都暗合了当前的环保原则，也显示出 Maxis 对现实观察的细致与力求真实的一贯立场。1996 年出品的《模拟城镇》的定位有些类似于《恺撒大帝》，似乎是想与之一较短长，但这明显不是 Maxis 之所长。除此以外，《模拟音调》和《模拟高尔夫》则根本只能算是败笔，无法给人留下深刻的印象。

也许是意识到灵感资源的危机，也许是想创造另外一种类型的游戏，就象当年创造模拟经营游戏一样，Maxis 在 1997 和 1998 年先后开发了《模拟街道》和《模拟直升机》。其中，《模拟街道》把完成各种任务来赚取金钱的所谓"经营"成分加入了赛车游戏，但游戏的制作并不好，与当时的赛车游戏相比只能算是丑陋，而经营成分并没有给游戏带来真正的生命力，所以整个游戏显得粗糙而且毫无章法，但它的创作思路还是被以后的许多赛车游戏所效仿。《模拟直升机》同样因为拙劣的 3D 效果被认为是 Maxis 失败的作品，不过笔者并不以为然。《模拟直升机》提供了一个完全开放的游戏环境，甚至比《模拟城市》更加富有变化。作为一个直升机的驾驶员，我们可以接送顾客、追踪违规车辆、参与救灾等等，或是干脆在空中盘旋，欣赏城市风光。游戏的操作非常简单，显然 Maxis 不想让玩家把精力浪费在掌握键盘分布上。尤其可贵的是，游戏中的地图可以来自于《模拟城市 2000》系列的存盘文件，也就是说，我们可以在自己建造的城市中飞行。所有这

些，都良好地体现了 Maxis 卓越的设计思想。但 Maxis 一直没有制作这个游戏的续集，也许是感觉自己在飞行类这个题材中还是缺乏经验。

1998 年，Maxis 正式加入了电子艺界（Electronic Arts，简称 EA），并把 Sim 系列带到了 EA 名下。原来的老对手牛蛙公司也由夙敌变成了同一旗帜下的盟友，但失去对手并没有使 Maxis 感到轻松，心志高远的 Maxis 当然不会总停留在《模拟城市 2000》的成绩上。

一年之后，Maxis 终于推出了《模拟城市》系列的最后一个作品《模拟城市 3000》。与《模拟城市 2000》相比，《模拟城市 3000》在游戏方式和内涵上并没有做太大的改动，但在一些细节上进行了改进，使游戏里的各种元素更具有平衡性，比如地价系统的调整、四季变化的引入、交通系统的完善、垃圾处理概念的创造，以及环境污染所带来的种种危害……最值得称道的是，Maxis 在画面上的工作让任何一



个游戏制作商为之汗颜：超过 400 栋不同的建筑，每栋建筑均用 3D Studio MAX 进行了四种旋转、五种缩放共二十种不同的渲染。同时为了保证建筑细节上的真实，原始图片是在两倍的尺寸下制作的，然后再缩小到游戏所需要的大小。为了表现道路上的居民，Maxis 的美工师设计了上千个 20 像素大小的小人物，并把他们与周围的建筑联系起来，比如情侣出现在公园附近，而护士则徘徊在医院周围。虽然这些细节，我们只能在最大的放大倍数时才能留意到，但 Maxis 仍旧做得毫不含糊。此时，距离《模拟直升机》的 3D 画面受到质疑仅仅一年的时间，这种长足的进步足以让我们了解到 Maxis 对待自己作品那种一丝不苟的认真态度。

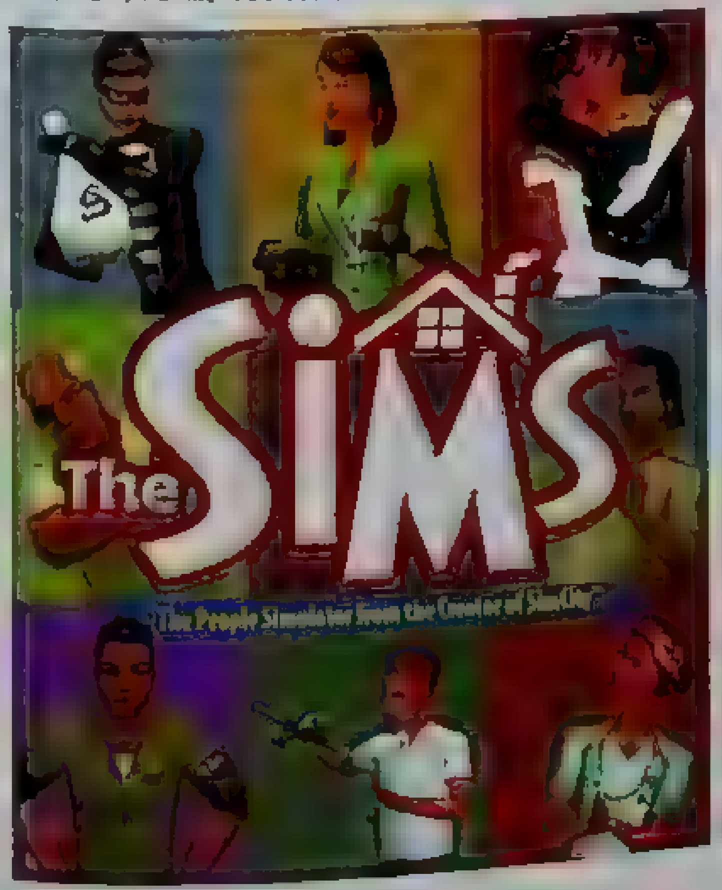
虽然《模拟城市 3000》仍旧无法达到《模拟城市 2000》的成就，但它成功地挽回了 Maxis 创作上的颓势，维护了 Maxis 在模拟经营游戏界的霸主地位，并且使 Sim 这个古老的系列再次焕发青春。而它也把同样古老的《模拟城市》系列的光彩发挥到了极至，可以说，到了《模拟城市 3000》，"模拟城市"已经得到了

最为完美的阐释。也正是因此，Maxis 给其任务版赋予了一个终结者的名字——《模拟城市 3000 探索无限》，而且把建筑设计软件也赠送给了 SimCity 的支持者。这意味着，曾经让无数玩家夜不能寐的《模拟城市》系列将到此为止，Maxis 也将开始它新的模拟征程。

第四章 无限人生

2000 年，就在《模拟城市 2000》所预言的那个年度，Maxis 开始它伟大的角色转换。此时，牛蛙公司在 Sim 的金字招牌下出品了《主题公园》的续集《模拟主题公园》，由《恺撒大帝》脱胎而成的《法老王》（Pharaoh，1999 年）系列在模拟经营界红红火火，而 Maxis 赖以成名的"模拟城市"系列却已经走到了终点。内忧外患之中，如何再次创造辉煌，如何维持 Sim 系列在 Maxis 名下的非凡成就，成了 Maxis 的首先需要考虑的问题。于是，《模拟人生》出现了！

《模拟人生》与《模拟城市》之间的关系仅仅是一个概念上的连接，《模拟人生》里的人物是生活在《模拟城市》中的居民。但是，《模拟人生》的出现，使 Sim 系列达到继《模拟城市 2000》之后的又一个高峰，它以雷霆万钧之势一举夺取了游戏发行榜的榜首，并占据长达四



个月之久，直到《暗黑破坏神 II》出版，这个数字是其他游戏难以企及的。而其任务版也多次登上排行榜的制高点。

表面看起来，《模拟人生》是一个与众不同的游戏，它把玩家从城市与国家的管理者微缩到了家庭甚至是个人的支配者，让人难以用已有的游戏类型给它分类。但深入地分析一下，《模拟人生》中其实没有任何新的游戏成分：对人物的支配方式明显借鉴了某些冒险解谜游戏的风格，房屋建筑的功能在 Maxis1994 年的《模拟城市 2000 之城市复兴》中就已经出现了，而人物各种属性的锻炼提升以及工作挣钱则是养成类游戏的惯用伎俩。也许人物和场景优秀的 3D 表现是游戏的亮点之一，但这肯定不会让一个游戏引起如此大的轩然大波。那么，究竟是什么把这款游戏推到游戏业的巅峰呢？

是理念，是创造性的游戏理念所营造出的游戏氛围。

其实，这个理念是从《模拟城市》就已经开始萌生并逐渐成长的。Sim 的全称是 Simulate，中文意思是"模仿、模拟"，那么，如何才算是真正的模拟？如何才算是优秀的模拟？Maxis 尝试了很多种方法、很多种角度，从城市到地球，从音乐到动物，甚至是赛车、飞行。最终，Maxis 意识到：真正最难模拟也最需要模拟的，是人，是人的生活、人的行为、乃至人的心理。而其他的一切，都只是人的一种表象而已。把我们的世界真实地表现在游戏里，是每一个游戏所追求的终极目标，而所谓真实地表现世界，实际上就是对我们自己心灵的再现。

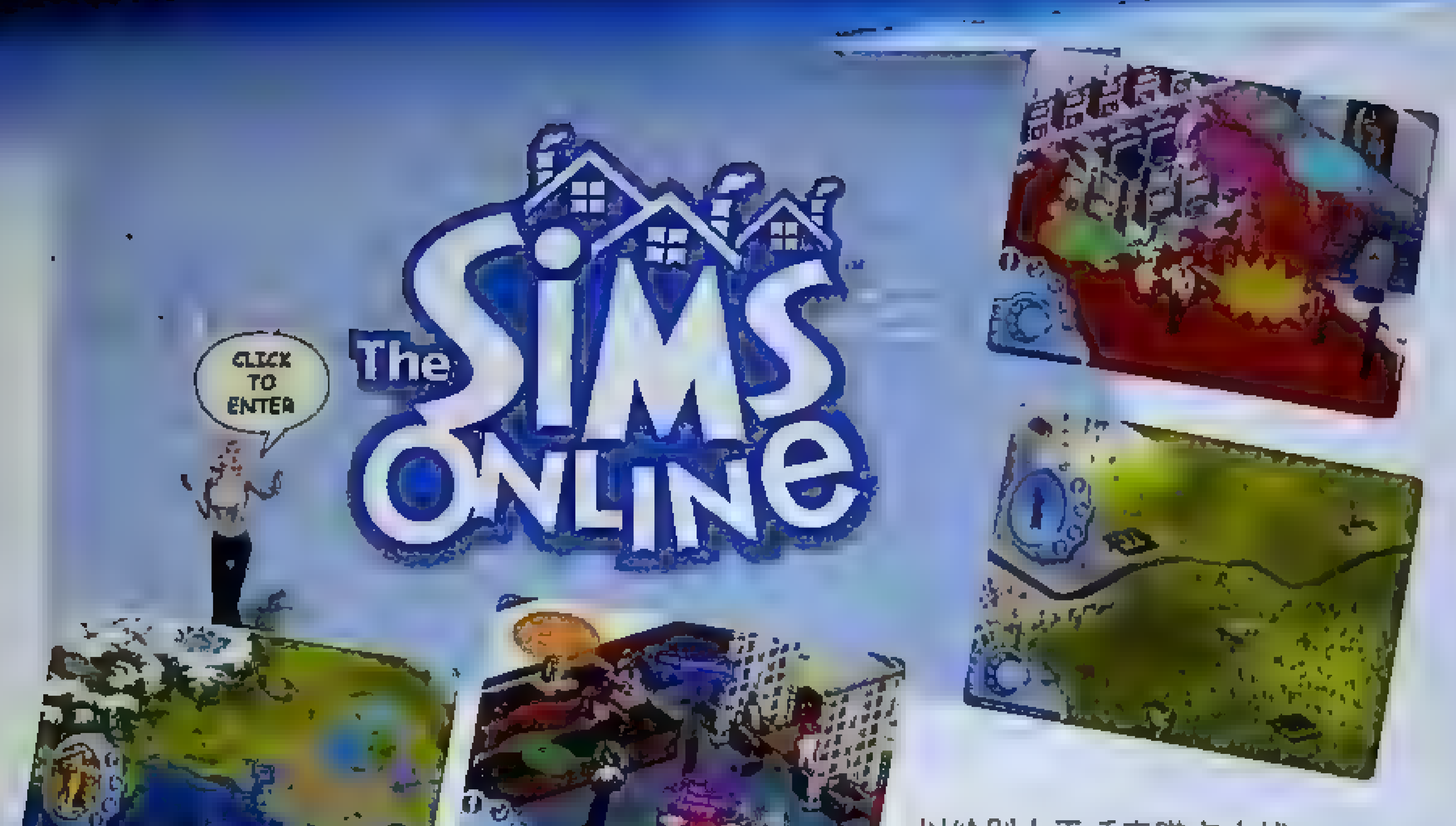
而在《模拟人生》中，我们找到了我们一直梦寐以求的东西：一个活生生的角色，有姓名，有性别，有性格，有喜怒哀乐，他（她）需要吃饭、睡觉，需要与人交流，需要抽空去消遣，当然也需要为了生活而去学习、去找一份工作，在他（她）成年的时候则需要有人相爱，需要结婚生子……这样一个完整的人物，他（她）的一切将由我们来决定，这本身对任何一个玩家都已经是求之不得。想想前些年电子宠物的风靡，《模拟人生》的表现还能有什么奇怪吗？

当然，《模拟人生》给我们带来的烦恼也许与它带来的欢乐一样多 [illegible]
[illegible]床），指令的执行不够准确方便，模拟人的活动空间有限，连最简单的"串门"都不允许，社交活动的作用被过分地夸大，交不到朋友居然意味着无法升职……而且，游戏还涉及了一些伦理问题：同性恋、暴力、甚至凶杀在游戏里都有市场，甚至用一个小小的补丁还能营造出一点"色情"的味道来——也许这些在其他游戏中屡见不鲜，但在把"人"模拟得如此真实的前提下，许多问题都必须要重新考虑。当然，这些问题的出现有一些是受技术上的限制，另一些则是不得以的做法——毕竟，真实性和游戏性之间往往是有冲突的。

对于《模拟人生》中存在的问题，Maxis 有着自己的理解，于是 Maxis 先后推出了《模拟人生》的三个任务版。其中《模拟人生·美好生活》毫无可取之处，仅仅是增加了一些道具而已。《模拟人生·家庭派对》在原作的基础上增加了举行家庭聚会的功能；《模拟人生·燃情约会》则是增加了走出家门进行约会的功能。让我们来看看《模拟人生》几个任务版的具体表现：速度模式没有变化，人物动作细节没有变化，各种行为的时间分配没有变化，操作方式没有变化……有变化的是：增加了道具和工作种类（这仅仅是举手之劳，而且网上早就已经有大量的插件），增加了几个街区，社交的作用更大了，不过可以通过电话聊天来维持友情并且消除寂寞。可以说，玩家提出的缺点大部分并没有进行任何改进，反倒是增加了一些玩家没有提出的事件。

如果以一个旁观者的眼光来审视《模拟人生》和它的资料片，我们不难看出 Maxis 的用意：用更大的开放性和更多的游戏元素来提高游戏的趣味性，而不是在细节上猛作文章。这就是 Maxis，用自己的头脑做游戏，让玩家来体会游戏，而不是让游戏来迎合玩家。另一方面，也许 Maxis 已经意识到了，《模拟人生》真正的隐患在于它过于忠实一些日常琐事，吃喝拉撒睡无所不包。如果随着技术的提高，真的能做到完整复制一个人，那游戏也就毫无乐趣可言，毕竟玩家打开电脑进入游戏，并不是为了体验自己已经厌烦的日常生活。因此在《模拟人生》的几个任务版里，我们明显看到了 Maxis 在努力创造一些比真正的"人生"更精彩的东西。

另外，顺便提一句，Maxis 本来计划在 2001 年初推出《模拟村庄》（SimsVille），把模拟人带到《模拟城市》的场景中，号称



“Sims+SimCity 的混合物”。但随后 Maxis 发现，这个游戏的一切都已经在《模拟人生 燃情约会》中得到了更好的体现，于是取消了发售计划。Maxis 对自己产品严格要求的负责任态度可见一二。

第五章 未来风光

Maxis 的脚步不会停止，Sim 的传奇也远未结束。现在的 Maxis 正在酝酿着 Sim 的下一次疯狂，这就是《模拟高尔夫》和《模拟人生网络版》。

互动性应该是所有游戏的终极目标，因此，笔者一直把网络和虚拟现实认做是未来游戏的两个终极目标。而 Sim 系列只在《模拟街道》中提供了联网功能，其后的 Sim 作品，便仅仅是停留在聊天、下载补丁和发布自己的作品。的确，Sim 系列的信息量过于庞大，很难用一般的方式联机。但让我们欣慰的是，Maxis 终于计划要推出它的第一真正意义上的网络游戏《模拟人生网络版》。

《模拟人生网络版》尽力保留《模拟人生》的所有精华，而避免成为一个简单的 MUD。和《模拟人生》一样，游戏从设计角色开始，而且有许多已经设计好的模型供选择。居住地的选择则比《模拟人生》要丰富得多，20 个风格各异的城市，每个城市里有 5000 块土地可供选择。进入游戏，我们将从最基础的做起：盖起一栋小房子，买上几件基本的家具，然后就开始学习、工作，攒够钱后再来营造自己的小窝，通过自己的努力直奔小康，甚至成为一代富豪。与邻居交流仍旧非常重要，不过在这里，你的邻居可都是“活生生”的人哦！你可以请邻居来串门，也可以约请他们当你的室友，甚至有空还可以大家凑在一起打扑克下棋。如果你足够富，你还可以雇佣别的模拟人来给自己当佣人或者园丁，当然，实在穷困潦倒而又找不到工作时也可以给别人干活来赚点小钱。

《模拟人生网络版》并不是简单地把《模拟人生》搬到了互联网上，它在一些细节上甚至比《模拟人生》更有进步，比如它允许玩家自己设计表情和动作，直接指挥模拟人的情绪和手势，赚钱方式除了正经工作之外，更增加了给别的模拟人打工、开个小门市卖杂货、建造游乐场收入场费，甚至是开设赌局。而且，由于网络游戏所必须的开放性，使得所有玩家在游戏中就更象一个大家庭，或者说，更象一个“城市”，城市中有人生百态，每个人都有自己的职业和自己的心事，而他们同时也是“城市”的建设者，这个没有边界的城市会在他们的努力下变得越来越繁荣……也许，这就是模拟人生和模拟城市的最佳结合点！

《模拟高尔夫》与 1996 年 Maxis 出品的《模拟高尔夫》（SimGolf）没有任何关系，前者是 Maxis 与号称“电脑游戏之父”的席德·梅尔（Sid Meier）合作的产品。也许席德·梅尔这个名字有些玩家会不大熟悉，但提到《文明》（Civilization）系列恐怕无人不知无人不晓。这个在 1984 年就以《海盗》（Pirates）而闻名的游戏巨子，总把自己的得意作品冠上自己的名字，以示“正品”。而作为一个具有非凡头脑的游戏天才，席德·梅尔在模拟经营类游戏上的造诣也足可以笑傲天下，他的《铁路大亨》（Railroad Tycoon）系列便足以证明他的实力。而席德·梅尔对 Maxis 显然是心存敬慕的，他曾经说过，“模拟城市对所有的设计师都是一种启发……我后来的《铁路大亨》以及《文明》系列都是源自它的灵感。”《模拟高尔夫》既拥有 Sim 系列的强大家族背景，再刻上席德·梅尔的“正品”标志，其质量当然是超一流。

《模拟高尔夫》的创意来自于席德·梅尔一次偶然的经历：2000 年夏天，他在图书馆的一本杂志中看到了一幅美丽的地图，有河流、树木、草地、丘陵以及沼泽，杂志刊登这幅图片的目的是向读者们征集设计方案，如何在这片土地上建立最完美的高尔夫球洞。但让杂志编辑没有想到的是，这篇广告竟然激发了一个伟人创作游戏的灵感，他要把这个灵感制作成一个充满趣味而且雅俗共赏的游戏。为了能够达到宏观与微观上的和谐完美，他请教了《模拟城市》的缔造者威尔·怀特（Will Wright），并决定合作开发一个以建造五星级球洞为目标的模拟经营游戏《模拟高尔夫》。

从 Maxis 提供的试玩版来看，游戏的画面非常精细，人物的动作细节刻画得恰到好处，操作界面明显借鉴了《模拟人生》，功能强大却非常整洁。游戏以经营一个高尔夫球场为主题，我们要在有限的地面上设置各种各样的高尔夫设施和辅助的建筑。球洞的设计是最重要的，距离太远、难度太大的球洞会让球手失去耐心，而过于简单的球洞不仅不会吸引球手来练习和比赛，对球手水平的提高也不利。优秀的球洞设计除了能增加收入外，还能的得到各种荣誉，而且，与《模拟人生》一样，玩家可以拿出自己得意的球洞作品到《模拟高尔夫》的网站上发布。除了作为一个经营者统揽全局之外，我们还能以一个球手的身份练习球艺或者参加比赛，球手中甚至会有席德·梅尔供我们选择，那张憨厚中略带机智的面孔非常神似。至于会不会出现“老虎”泰格·伍兹，就不得而知了。

作为一个主题很单纯的游戏，《模拟高尔夫》需要一定的高尔夫球和球场的基本知识，当然，这在高尔夫流行的美国不成问题。而在我国，高尔夫还只是贵族的运动，但能在这个游戏中领略高尔夫的风采，顺便学习一下高尔夫这一时尚运动，未尝不是一件美事。

在这篇文章封笔之后，笔者从网站上得到消息 EA 宣布《模拟高尔夫》的开发工作已经完成，并计划在 1 月底正式推出。也许，大家看到这篇文章时，已经在享受它的乐趣了，天佑玩家！

结束语

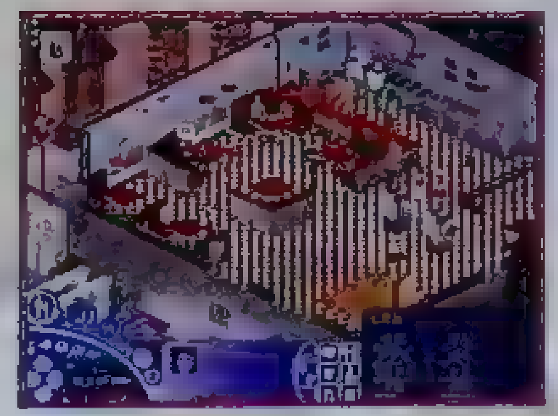
Maxis 公司的标志，是月食形成的一刹那，明亮的光环闪耀在黑暗的天空，这是一种不可预知的震撼。愿 Maxis 这颗游戏界从不陨落的行星永放光彩，愿它的 Sim 家族更加壮大，这将是游戏之幸，玩家之幸！■

The Sims 模拟人生 燃情约会

文/蚕宝宝

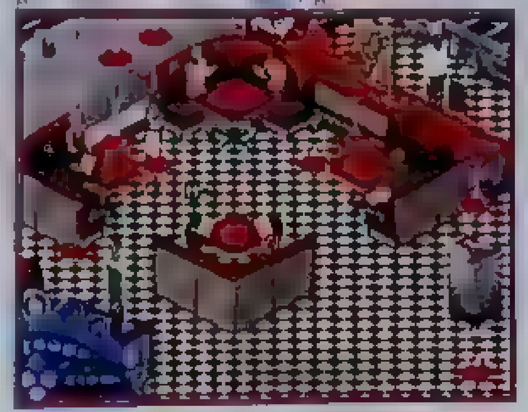
模拟人生》的每部资料篇都有一个颇为诱人的主题，而这次的主题则象一股寒冬里的热流，给所有模拟人生的 Fans 带来了更新奇的体验——人们不再闷在家里进行公式化的交往了，丰富多彩的“燃情约会”将由市区展开。

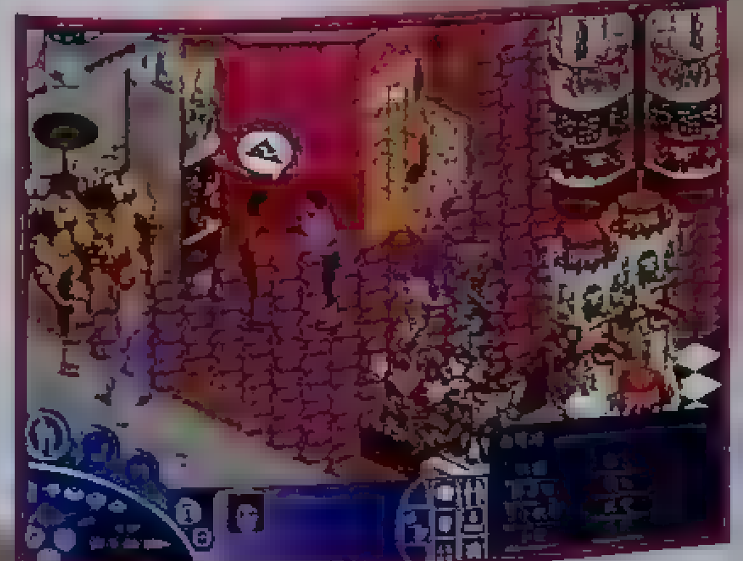
厌倦了一成不变的家居生活吗？打个电话给“模拟城市计程车公司”吧，让一辆时尚的 Taxi 带你出去兜兜风。当玩家踏入市区时，可以选择去不同的区域休闲或购物，如浪漫的阳光海滩、繁华的购物中心、宁静的情侣餐厅和喧闹的酒吧等等。市区的设计十分贴近美国人的生活。在酒吧里，你可以在吧台前点一杯可口的饮料，也可以在餐桌旁打个响指叫 Waiter 来服务。享受美味时，你可以和恋人侃侃而谈，也可以赞美她献献殷勤，甚至还可以假装伸个懒腰趁机把她搂在怀中……而此时，钢琴师弹奏出优美的乐曲，餐厅经理拉起悠扬的小提琴……浪漫至极！不过，从点餐到上菜的过程，总是让人感觉有点不爽，整个的用餐过程居然要花去两个多小时，吃一餐饭就用掉了约会的大部分时间！看来“模拟人生”系列一贯糟蹋时间的“恶习”，还是没有改变。



《燃情约会》中添加了众多 NPC 角色，共分成两类，一类是“工作角色”，如厨师、女招待、店员等等，他们只是忙于打理店铺，不会与玩家交流；而另一类则是专门的“约会对象”，玩家在市区各处都可以遇到他们。千万不要吝啬与他们挥手问好，说不定你可以从中找到理想的恋人哦！这意味着玩家不再限于同自己创造的人物约会或者结婚了，你可以在人群熙攘的街头、充满假日风情的海滩甚至是一处不经意的角落，寻找你期待已久的缘分。当然，这些稀奇古怪的 NPC 也是市区的一景，头戴棒球帽的运动员、随处卖弄风情的粉红女孩、一对穿着入时的拉丁恋人、浪漫却不受重视的男人……有时候即使你什么都不做，静静观察这些 NPC 如何在市区享受他们的美丽人生，都是一件非常有趣的事情。

《燃情约会》新增的动作可谓花样百出，使人际交往更加丰富多样。常见的“拥抱”就有 3 种——友好地、亲密的、浪漫的。“吹嘘”则包括“吹牛”和展示“身材”——像运动员般的伸展发达的肌肉，显得有点傻；“呼叫”是非常有用的动作，为了不让约会对象不欢而散，你得随时注意他（她）的需要；而令人心醉的接吻更有 6 种之多：吻手、轻点嘴唇、轻轻一吻、深情的、浪漫的、炽热的……有些选项只有当你和对象的好感度达到一定高度时才会出现。另外要注意的是，动作的种类虽多，但要分清场合不可乱用，只有正确选择才能获得良好的效果。对初次见面的人可不能浪漫的拥抱，好感度不够时也不要尝试炽热的吻，笔者就在这上吃过大亏——刚到达市区就给了情人一个热吻，结果差点让她在众目睽睽下跌倒，气得她扭头就跑，把笔者一个人扔在孤零零的街头，呜~~我哭！在市区里，呼叫的内容有五种：你的工作怎么样？你对什么感兴趣？你还好吧？我们一起走走吧！我们约会吧！其中，“你还好吧”是最有用的，被问的模拟人会告诉你他此刻需要什么，就像我们在以往游戏中看到的“气泡”，它会说明他需要食物或娱乐或是“方便”，这时你就可以对症下药，不至于茫然地站在街头不知道做什么好。





《燃情约会》新增的许多装饰和家具都是针对修建市区用的，比如吧台、餐桌、收银机、服装柜、热狗车、招牌、盆栽等等。喜欢创造的玩家，可以从大地图直接进入市区，以经营者的身份亲自安排市区的一砖一瓦。虽然修建市区不会耗费任何金钱，但是模拟人在其中的消费就两说了。为了不致使模拟人被高额消费压垮，合理搭配消费内容是建造的首要原则，其次，为避免模拟人在活动时被设施卡住，千万注意为每件物品留出两块瓷砖以上的自由空间。居家生活方面的新增内容虽然不多，但都很有意思：远景小池可以让玩家拥有自己的私人渔塘；心形浴盆可供恋人们按摩和游戏；野餐篮可以让模拟人们享受树下美餐，同时也会引来狗熊赏光，而这时公园管理人就会奔过来赶跑它；另外，把火炉、圣诞树和老奶奶馅饼放到一间屋里，半夜 12 点还会有圣诞老公公出现哦！

新作中的模拟人除了基本属性外，还拥有了各自的兴趣爱好，包括旅行、金钱、政治、天气、运动、音乐、健身、美食等等。现在，你可以义正言辞地高呼“我是个有思想有追求的人！”了。兴趣有助于你博得心上人的欢心，有共同话题的人总是容易相处的。去市区闲逛时，别忘了顺手买几本杂志，阅读相关内容便可以提升自己在相应方面的兴趣。新作中，人物的社交状态条变得更复杂了，分为“日常”和“长期”关系两种。其中，日常关系就如以前的社交关系一样，会变化得很快；但长期关系会相对稳固一些，它代表模拟人之间的发展趋势。比如一对恋人感情很深，但最近在某些方面起了争执，就会出现日常关系急剧下降而长期关系仍旧不错的情况。这一改进也令游戏更向真实生活靠拢了。

虽然《燃情约会》仍不支持网络游戏功能，但新增的市区、社交方式无疑令此作更为成熟和完善，也使玩家体会到了更多以往不曾体会的新生活，特别是约会时那种激动而又有几分焦虑的感觉。这些，正是广大 Sims 迷们热切期望的内容。■

恶搞天下富为先 三国群雄乐翻天

文/飞雷

全军每人一套《富甲天下Ⅲ》，士气上升3点！”成功融入了养成元素的“富甲天下”系列，一直是玩家们推崇的强手大富翁游戏，它在简单的土地交易中添加了趣味搞笑的战争策略，再加上恶搞的三国故事背景，夸张风趣的语言动作，使众多“大富翁”爱好者对其爱不释手。此次，《富甲天下Ⅲ》仍然秉承了该系列的一贯传统，幽默风趣、轻松益智，将搞笑版的三国游戏发扬光大。

恶搞无罪无厘头有理 整人没商量

在安装《富甲天下Ⅲ》时，你就可以感受到那种恶搞一切的游戏风格。骑着木马单挑、用弹弓来攻城、扔棋子守城等等，再加上游戏中各种无厘头式的突发事件，不仅包你绝倒，有时甚至会令你哭笑不得。例如，经过山寨时听到里面传出女人的尖叫声，如果进去救援，可能碰到的只是寨主与夫人在吵架，如果不去救的话，那回家很可能发现老婆已经被人劫去了，真是令人左右为难啊。像这样玩家被游戏耍弄的事在新作中还有很多，虽然玩起来实在窝心，但是也很具挑战性和意外感，令人常常忍俊不禁，就算被耍了也是很开心的。

单挑、野战、攻城 就是不交过路费

融入战斗概念的土地发展方式，是《富甲天下》的一大特色，当玩家停留在敌人城池下时，会出现“单挑”、“野战”、“攻城”和“花钱消灾”等选项，玩家派出武将执行任务，同时也会欣赏到各种诙谐幽默的动画场面。而《富甲天下Ⅲ》在这些内容上做了更多的改进，可圈可点之处甚多。

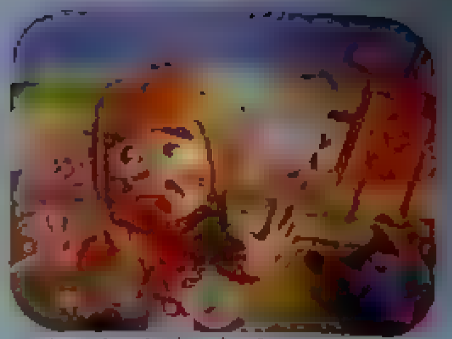
在前作中，“单挑”只能双方各派一名武将出场，而在新作中还可以拜一名智将为军师在旁叫阵，以提高出场武将的斗志。军师的智力越高斗志提升速度越快，一旦武将的斗志到达上限便会使出“必杀技”，将敌方武将打倒在地，而斗志匮乏者就只能替人挠痒了；军师们也有自己的“口技”（出口成“脏”），可以增加己方武将的士气，降低敌方斗志，而最好的进攻招数就是把敌方军师骂得吐血，哭着跑掉（其实就是消耗对方HP，使其体力不支中途退场）。不过，在“单挑”时是无法手动控制战斗的，玩家只能干瞪眼，坐等战斗结果。因此，若是可以事先决定攻击或必杀技的种类，相信游戏会更好玩。另外，关闭战斗过程画面的设定虽然友善，但是电脑对手的选人画面关不上，一样有些不够完美。

《富甲天下Ⅲ》中的“野战”不再使用随机地形，而是根据每座城池的概貌划分为陆、水、山三大战场。并且同样可以派军师助阵——在战场中设置随机陷阱，军师智力越高设置的陷阱就越多。但根据主将对地形的适应力，部分陷阱是可以被识破的。双方未踏入陷阱的士兵相遇后，兵力损失少的一方即可获胜。可惜的是，“野战”一样无法手动设置陷阱，策略性上大打折扣。

新作中“攻城”的难度被加大了，除非敌方城池中兵不满千，才有攻下的可能，不然大量的损兵赔钱可吃不消。城池有了耐久度的设定，当耐久度降至0后才能用橡皮筋打中守城士兵，而在这之前，城防兵则可以大摇大摆地向攻城兵丢棋子泼洗脚水。所以说攻城时一定要用威力强大的攻城机关，但可惜的是攻城机关仍然属于消耗品，用过一次就坏了（三国时期的东西真不结实！）。新作中，攻城损失的兵力是根据出兵比例计算的，也就是说，出兵越多损兵越多，所以千万要谨慎啊！

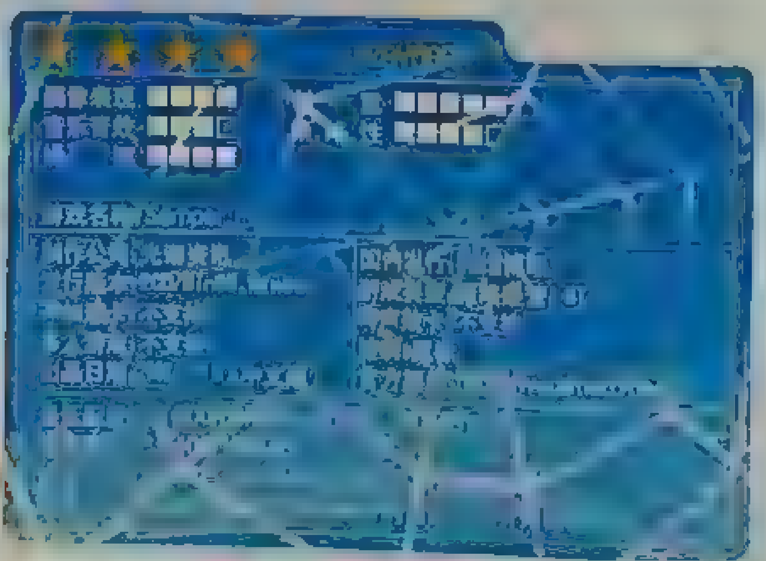
无商不奸，贱买贵卖

《富甲天下Ⅲ》的城池中可以修建的建筑物上限是不同的，除了平均发展的普通都市外，还有重视税收的商业都市、过路费极高的观光都市、高城深池的军事都市与出产稀有物资的特产都市。每座城市都有交易所可供买卖商品，而且供需关系也都不同。玩家要根据不同城市的供求，随时调整特产交易单，同时也要注意按期交货——三国时期的人是很讲环保的，他们对超过保质期的东西可是决不接受的呦！如果玩家在特产都市通过投资买到了二级甚至是三级特产品的话，利润可是相当丰厚。前方如果有敌城的话，必须先查看城池资料，否则进入敌城交易所后，便无法看到商品的供求关系了，这种限制也相应增加了游戏难度。

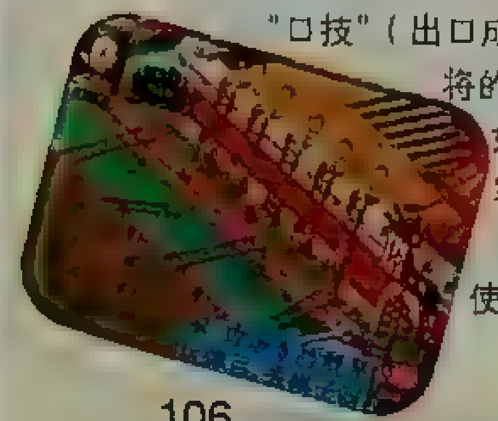


小赌可以养家糊口 大赌能够治国安邦

其实早在三国时期赌博业就很发达了，《富甲天下》从一代开始就有赌场，到了本作中更是扩大到了三个。骰子赌场由于玩法简单、全凭运气的原因，一直被流传至今；变化较大的赛马场，特别推出了“赛马乐透券”，只要玩家能完全猜中前四名，就可独得无限累计的所有奖金，正所谓“一券在手，希望无穷”（《大富翁Ⅳ》语）。新增的棋子赌场，由于那时还没有发明纸牌，所以诸葛亮、周瑜等一批智慧选手，便想出了“象棋梭哈”的新玩法，玩家可以保留或更换手中的五枚象棋子，若是组到五只“兵”就可以赢得“五子登科”的10倍注码！



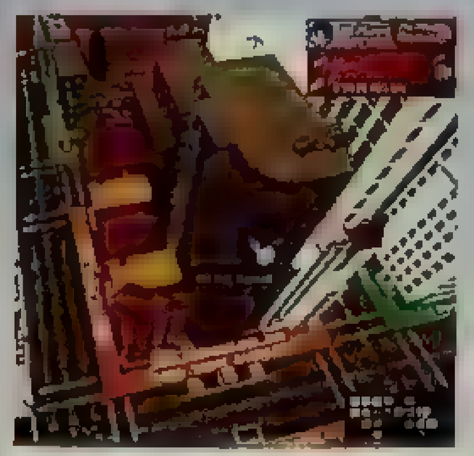
“富甲天下”系列一直是大富翁游戏中的佳品，它使人们暂时忘记了战火纷飞的即时战场，远离了满是地雷的RPG迷宫，而在这Q版卡通风格的三国世界中，运筹帷幄、轻松休闲，甚至流连忘返。如果说即时的《大富翁Ⅴ》使你感到难以适应的话，相信改进后的《富甲天下Ⅲ》一定不会让你失望。■



文/Hapiii

一个经典游戏的延续，不外乎两种方式，要么按照原来的模式一成不变地克隆一个，要么就制作一个全新的产品期待玩家的认可。从“冒险”系列到“吃豆子先生”系列，孩之宝公司的所有街机或桌面游戏都成功地移植到了PC上，但是他们的成功法则中还有第三种方式，那就是在传统的成功模式中加入很多的创新，同样可以获得成功，《强手大亨》（Monopoly Tycoon）也不例外。

《强手》游戏在国外非常风靡，国产的《大富翁》游戏就是根据《强手》改编的，发展到今天几乎已经幻化成截然不同的两种游戏风格。《强手大亨》更是引入了“大亨”类游戏的经营元素，使得整个游戏的风格越发复杂，玩家能够感受到前所未有的自由度，其中也包含了难以抑制的人性贪婪的尽情宣泄。从外观上看，最大的变化在于取消了从“强手”诞生以来从未改变的掷骰子方式，因此所有玩家的行动规则也从依次轮流的回合制变为即时制。玩家和其他对手必须仿照企业资本家，为城市里的人们提供住房和商场，让他们居住和工作，吸引他们消费，变本加厉地剥削他们。当然这只是游戏，不是训练玩家们成为剥削者，就把它当作《资本论》的课外辅导来学习吧。

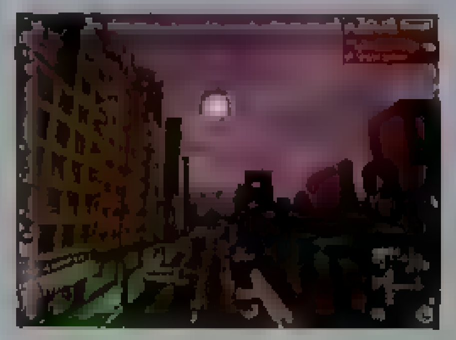


由于游戏模式是即时制的，玩家在任何时刻都无法停下来休息，因为对手们正在争分夺秒地发展自己的势力。虽然有一个“暂停”的选项，但对于玩家的行动没有一点帮助，暂停的时候是不能做任何事的。游戏过程中会以简报形式向玩家报告正在发生的事件，并且可以利用精巧的视角缩放功能，一目了然地洞悉每一个社区的需求，制定物价和股票价格。和传统的桌面游戏一样，玩家可以通过收购各个社区来达到垄断的目的，然后在社区中建造商业设施，向对手收取租金。最令人兴奋的是可以在三个以上毗邻的社区建造超级旅馆或商场，这样的话，租金将成倍地上涨。

光靠租金收入是成不了大亨的，资本积累的关键是赚城市居民的钱，游戏的模拟经营性质在此有了充分的体现。玩家可以建造的商业设施种类大大超出了以往的“强手”游戏，超市、咖啡店、快餐店、舞厅、古董店、保龄球馆等等只要能想到的，游戏中都会出现。而商业设施的布局也有讲究，不能一味地挑物价最贵的设施，因为每个社区的人群结构和消费情况都有所不同，而且游戏很强调时间概念。城市人群分为儿童、少年、成人、退休者和观光客五种，他们的收入和消费能力都是不同的，在观光客较多的地区建造高级商场和娱乐场所是应该的，但如果在贫民区修建豪华的保龄球馆就显然是钱多了烧的。不同的时间段，五种人群的活动方式也是不同的，要根据每种人群的作息时间来考虑每个社区的商业格局。

游戏画面采用全3D的表现手法，这在以往的强手游戏中很少见，可自由缩放和旋转的画面视角，将使玩家惊叹于游戏颇为真实的画面表现力。各种楼宇错落有致，街上人潮如涌、车水马龙，气候及昼夜的巨大反差也使游戏的每一时刻都有无穷的变化，白天飘浮在空中的云朵和遮挡摩天大楼的雾气，以及夜晚悬挂在半空的月亮，都令人难以相信这会是一款强手游戏……所有的视觉震撼都是以前的2D游戏所无法比拟的。看着一幢幢“真真切切”的摩天大厦拔地而起，那中感觉仿佛是在玩《模拟城市3000》，而不是一款“大富翁”游戏。所以，游戏的画面表现只能用四个字来形容——“难以置信”。

为了加强对抗性，除了单机多人游戏模式以外，《强手大亨》还将支持包括LAN、Modem、TCP/IP和MS Gaming Zone在内的多种联机方式，使玩家可以和天南地北的朋友同好们一较高下。联想到去年大宇推出的《大富翁Ⅴ》，《强手大亨》采用的游戏系统和联机模式竟然与之惊人地相似，看来这个传统的经典游戏，正在以最新的虚拟技术重现其最本质的游戏乐趣——互动性。不过，面对《大富翁Ⅴ》在国内的尴尬处境，不晓得这款游戏能否获得国内玩家的认可。据天人互动负责汉化的专员介绍，这款游戏中互相牵涉的内容及资料注解太过庞大，因此在汉化上有一定的困难，所以此次在国内推出的是中英对照版，喜欢钻研的玩家也可以借机学习一下商业术语，可谓一举两得。但是，笔者也很担心，因为语言上的障碍，致使玩家无法完全领会游戏的经营理念，从而对游戏的上手产生艰涩的感觉，那游戏在国内的待遇恐怕会比《大富翁Ⅴ》还要糟了。但愿笔者的一切猜测都是空想，相信喜爱策略经营游戏的玩家们判断力还是很高的，绝对不会错过这样一款有趣的游戏。■



穿越死亡线

超擬眞拉力 II 專家版

文 / 王博

1999 年新年前的一个清晨，我静静地伫立在寒风凛冽、蜿蜒起伏的长城上，四周峰峦起伏，狭窄的羊肠小道穿峡而过，伸向迷雾重重的远方。突然，雷鸣般的马达声在山谷中爆响，世界拉力锦标赛在北京郊外的崇山峻岭间拉开了战幕。我的目光追随着一匹匹如野马般掠过的赛车，心脏伴随着强悍的马达声狂跳不已，那惊险刺激的竞速场面令我魂牵梦绕、记忆犹新！此刻，当我将《超拟真拉力 II 专家版》（V-Rally 2 Expert Edition，下文简称 VR2EE）装到硬盘里，3 年前那惊心动魄的一幕又一幕似乎又浮现在眼前

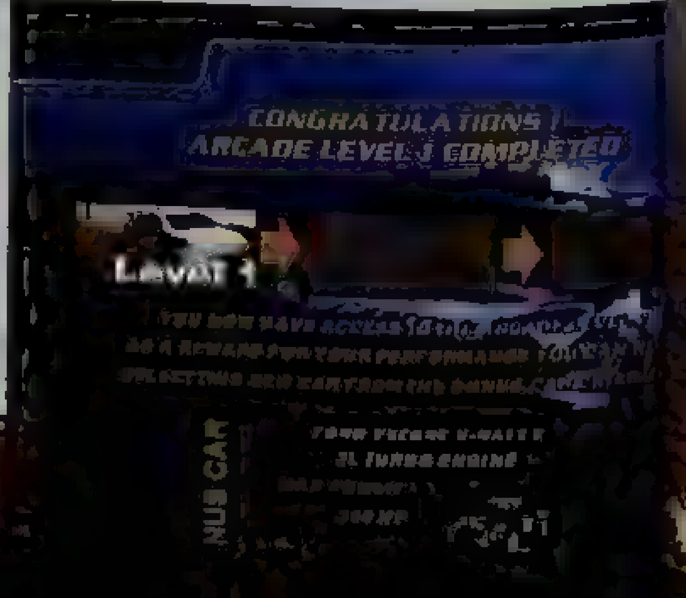
在一片奇幻的色彩中，我的视线被卷入游戏片头所营造的虚拟世界，绚丽的光线横扫荒蛮的戈壁，一部接一部拉力战车如滚滚洪流般在沙漠、在高原、在群山间飞驰，轮胎碾起的征尘遮天蔽日，引擎的怒吼震撼着每一块岩石，整个片头大气磅礴、气势恢宏！绝对是精彩绝伦的 CG 动画，我按捺不住心中的惊喜，迫不及待地闯入游戏。

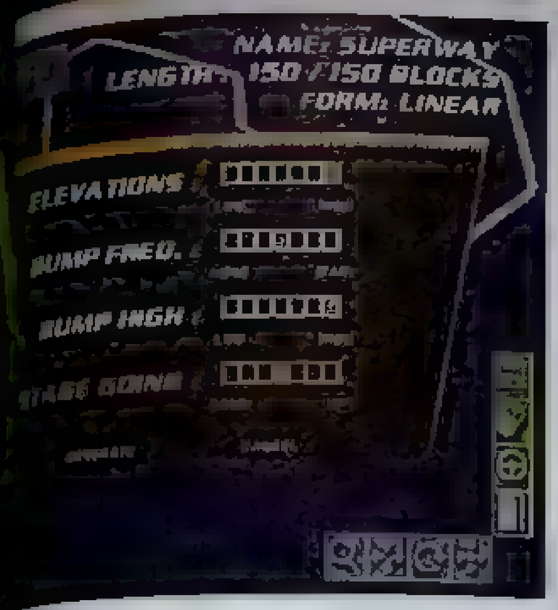
游戏中的赛道几乎囊括地球上各种地形地貌，从冰天雪地的瑞典到阳光明媚的伊比利亚半岛，从森林密布的芬兰到一望无垠的阿根廷潘帕斯草原，意大利和法国的沥青路面可以使你尽情疾驰，而新西兰和印度尼西亚的泥泞赛段则令你苦不堪言，英格兰捉摸不定的天气、科西嘉惊险的山路以及澳大利亚广袤的原野都将是你的头等大敌。每一站赛事都可谓征途未卜、艰苦卓绝，变化莫测的大自然足以震摄你的每一根神经。据称游戏的隐藏关设在中国长城脚下，但玩家不历经漫漫征途、不接受生死考验，休想将自己的战车驶上长城的烽火台！

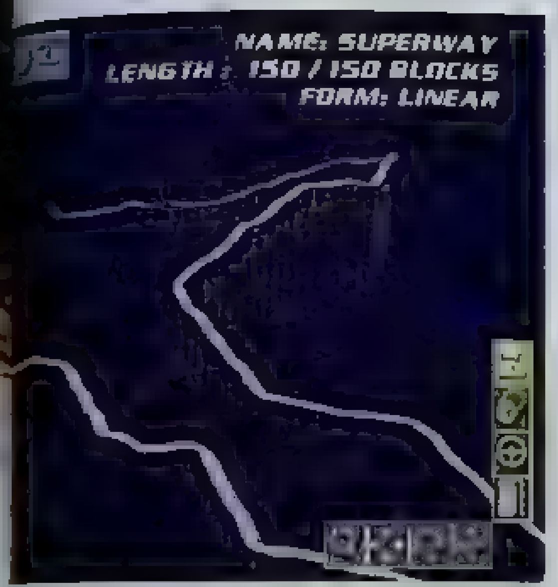
游戏中的拉力战车型号和数量非常庞大，囊括世界拉力锦标赛 A8 组、2 升组和 1.6 升组的全部赛车，足以彻底满足赛车玩家的收藏欲。其中有机动灵活的标致·206，有技术先进的福特·焦点，有动力澎湃的富士·翼豹，还有综合全能的三菱·枪骑兵，至于丰田·花冠、西亚特·柯多巴、现代·柯佩和斯柯达·奥塔维亚就更不在话下了。这些车的车型非常精确，简直可以与车模工艺品相提并论。不过，车身的反光效果稍显简单一些，缺乏金属漆应有的光泽。此外，驾驶员和领航员也不够生动，呆滞的表情使它们看上去更像两具木偶。

一个竞速游戏如果没有爽快的速度感意味着彻底失败。VR2EE 是我所见过的速度感最淋漓酣畅的一款游戏。两旁的景物齐唰唰向后掠去，赛车底盘被凹凸不平的路面颠得抖动不止，如果恰逢雨天，钢针般的雨滴纷乱地射向挡风玻璃，那种刺激的视觉效果实在是大棒了！相比而言，"弯道指示标太小"以及"赛车仪表盘粗糙"这样的缺点也就显得多少有些无足重轻了。如果你的听觉够灵敏，你可以清晰地分辨出不同赛车所特有的引擎声。游戏中，你可以选用男领航员，也可以选用女领航员，他们都同样伶牙俐齿、反应迅速，需要你做的仅仅是按他们播报的路况稳健驾驶，其实，这恰恰是拉力赛所独有的乐趣。

和其它竞速游戏一样，VR2EE 也包含计时赛、街机赛、大奖赛和冠军赛四种游戏模式。计时赛是磨练技术的好机会，和时间赛跑会使你产生一股超脱奋进的力量，千万不要小视这种比赛模式。街机赛酷似大型电玩，四辆赛车一起出发，唯一不同的是你无需投币，只要一辆接一辆地超越对手，并将第一名的位置一直保持到终点。大奖赛是赢得奖励和打通关卡的必经模式，不论是调动你的荣誉感还是虚荣心，统统将这些心态转化为参赛动力吧！冠军赛是标准规范的年度拉力大赛，玩家要一站接一站参加分







站赛事，穿越一条又一条死亡路段。在这里，重要的不是即兴发挥，而是稳扎稳打，最好每站都获得积分。给你举一个积少成多的经典战例——2001 年世界拉力锦标赛的年度冠军是英国车手理查德·伯恩斯，他并未获得任何一个分站冠军，但凭借稳定的发挥和不断积累的小分最终夺得全年度拉力总冠军！可见，"积小胜为大胜"是何等重要！

客观地说，VR2EE 是一个融合了"模拟"和"动作"双重特性的竞速游戏，而且车速比真实情况稍快。游戏的物理效应更贴近大多数玩家的水准，绝无刻意刁难之感，玩家尽可以将赛车性能发挥至极限。游戏的碰撞也被简化，目的是减少玩家的挫折感，玩家不必再小心翼翼、战战兢兢地操控方向盘，既使翻了车，车辆也会很快归复原位、重新开始，但游戏的简化设计并不意味玩家可以任意胡为，仍然要力求"稳中求快"。游戏中，大部分弯道你只需"猛打一把轮儿"即可轻松划过，如果遇到急转弯可以将侧滑幅度增大一些。记住，只要赛车的侧滑幅度够大够狠，并在一瞬间正确切入弯心，才可以完全可以抵消惯性和离心力，如果你能做到如此精确的驾驶动作则意味着你几乎无须刹车。手刹在游戏中几乎派不上用场，过急转弯时你只须稍稍减速并猛打方向，即可使赛车原地调头并"拧"过去弯道。一般来说，新车手喜欢转向过度的赛车，老车手则喜欢转向不足的赛车，建议你在赛前把车辆简单调教一下，尤其是一定要将方向盘的灵敏度调低，因为游戏的初始设置过高，赛车转向时常常左晃右闪、难以驾驭。此外，多车竞速时不要推搡前车，这不但不会使前车失控，反而会为对手增加额外动力。此外，赛道两旁的某些观众会冲进赛道，不必担心车祸，开足马力过去，这些人立即会呈鸟兽状四散奔逃。

游戏带有明显的游戏机痕迹，车手设置不能自动被记忆，这意味着玩家每次进入后都要重新设置键盘和其它参数（当然可以保存进度并在下次读取），还有，游戏不能保存比赛录像。但是 VR2EE 给我最深切的体会并不是这些小缺点，而是玩过这个游戏再玩其它竞速游戏，会大有一种游刃有余、举重若轻之感，再高难的游戏也形同小儿科！为什么？我想大概是 VR2EE 的游戏节奏实在是太快了，你的手眼反应会被磨练得异常迅捷，玩起正常速度的竞速游戏自然驾轻就熟。给你的建议是，把 VR2EE 作为你参加其它赛车游戏比赛之前的强化训练器。

在 VR2EE 中，玩家可以毫不费力搭建一条全新赛道，你只需设置海拔、落差、长度和角度等参数，电脑将自动演算出一条新赛道，而且耗时不过数秒钟。这个设计堪称竞速游戏中的一大创意。记得 3 年前的《摩托英豪 II》中也可以搭建赛道，但操作实在太繁琐，玩游戏如同制作 3DMAX 一般复杂，这显然与普通消费者的能力和耐心不相称。VR2EE 还有一大创意，那就是同时允许 4 个玩家在一台电脑上对抗，只要你们的电脑屏幕够大、操控设备够多，保你们玩起来大呼小叫、乐此不疲……

我带着一份满足退出游戏，不想映入眼帘的却是一部拉力赛艺术短片。在美国科罗拉多州度假胜地 Pikes Peak 海拔 4500 米的高山沙土路面上，晨雾飘渺朝阳四射，突然一辆标志（PEUGEOT）赛车呼啸而来，目标直指若隐若现的顶峰。这段名为"攀缘之舞"（Climb Dance）的记录片展现了拉力赛车无视近在咫尺的万丈深渊，于盘山公路高速滑行，掀起滚滚尘烟。那急速的快感、大胆的动作，一个又一个精彩的瞬间令人瞠目结舌，刺激、惊险、淋漓、酣畅！不由得使我油然而生一股征服大自然的野性豪情！意犹未尽之际，我返身再入游戏，义无反顾踏上惊心动魄的死亡之旅，看来，今晚又将是一个不眠之夜。■

PLAYMARK

画面表现 ■■■■■
音乐音效 ■■■■
操　　控 ■■■■
创　　意 ■■■■■
拟 真 度 ■■■

游戏名称：V-Rally 2 Expert Edition

出品公司：Infogrames
发行版本：1CD / WinALL
游戏类型：运动竞速（SP）
多人游戏：支持
控制方式：键盘、摇杆
出品日期：2000.9

最低配置：PII266/16MB、4MB显存、4速光驱、650MB硬盘
推荐配置：PII450/64MB、32MB显存
优　点：自动赛道构建系统，顺畅的操纵令玩家尽享极速的快感。
缺　点：操控的拟真性不足，游戏场景的配色效果一般。

SALT LAKE 2002
盐湖城冬奥会 2002

文／善良的大灰狼

虽然饱受竞选委员贿赂丑闻的影响，但第十九届冬奥会仍将如期在美国盐湖城拉开帷幕，在从 2 月 8 日到 24 日为期 17 天比赛中，来自世界各地的选手将争夺总共 717 块奖牌。或许是由于"911"恐怖袭击的阴影还未从大多数人心头散去，因此在选择亲赴赛场去为自己的国家摇旗呐喊，还是留在家里收看电视直播，也成为了很多人犹豫难决的问题。大好的商机总少不了游戏产商的加入，借着冬奥会的圣火和大多数人既想安全又不想错过精彩比赛的心理，Attention To Detail 公司再度顺利从国际奥委会手中拿下了 2002 年盐湖城冬奥会的游戏开发权，于是在第十九届冬奥会还未正式拉开帷幕之前，一场场精彩的比赛已经在 PC 和 PS2 上提前上演了，不同的是这次的运动员就是你自己

冬奥会唯一指定官方游戏制作授权

作为世界知名的娱乐软件发行商之一的 Eidos Interactive 公司早在 1999 年就与国际运动数字娱乐协会（ISM）签下六年合约，根据合约规定，Eidos 正式取得国际奥林匹克协会（IOC）的授权，并将连续推出一系列以奥运为题材的游戏软件，而作为它旗下曾开发过《悉尼奥运会 2000》的 Attention To Detail 公司此番又再度担纲制作第二款奥运会题材系列游戏——《盐湖城冬奥会 2002》（SALT LAKE 2002 后文简称《冬奥会 2002》）。尽管相比夏季奥运会，冬季奥运会的比赛项目大多受到气候的限制，同时参赛的国家数量也相对有限，似乎感觉略为冷清，但作为世界的最高一级赛事，冬奥会仍然有着其独特的魅力。和最初的游戏报道中一样，《冬奥会 2002》中提供了六个冬奥会项目·男子高山速降滑雪，女子高山障碍滑雪，男子双人雪车，女子自由式空中滑雪，男子单人雪橇跳跃和男子超级平台滑板。同时游戏还提供了四种游戏模式 奥林匹克式，经典式，锦标赛和自由式。由于游戏制作全部来自官方授权，因此整个游戏场景全部是根据实地卫星照片制作而成，同时玩家还可自由调节天气情况，再配合专业运动员的动态捕捉成像，以及比赛中全程真人解说和实时的计分系统，整个游戏可以说是美仑美奂，让人迫不及待参与其中。

过分真实-难度

体育类游戏相比真实的体育竞技，由于是在虚拟的世界中带给游戏者参与的乐趣，因此一向不会过分强调真实，但不知是不是由于官方授权制作的影响，《冬奥会 2002》却在真实度的设计上大花心力，于是过分的真实也就带来了游戏难度的相对提升。游戏中虽然提供了五种不同的难度选择，但不论是初学者难度，还是神话级难度对玩家在比赛中的动作要求都异常严格。在男子高山速降滑雪中，超过时间没有滑出，失败；滑行过程中停下，失败；滑行中越线，失败。同时，一旦玩家在比赛中被判失败便立即会从赛场中退出返回到游戏主菜单，而这时玩家想再玩一次，必须重新选择项目后，再次执行才能进入。就算玩家可以顺利地完成一个比赛项目，但如果在之前的主菜单中没有选择其他比赛，也会重新回到游戏菜单。这样一来，不管玩家水平高低与否，每个比赛项目大家只有一次的机会，区别仅在于能够停留在比赛中的时间多或少。也许是考虑到这是冬奥会的官方授权游戏，而参加冬奥会的运动员们基本上已经是身经百战之后才拿到了奥运会的入场券，不会有新手出现的可能，因此游戏中所有的比赛项目都没有提供训练关卡，游戏一开始就

是正式[illegible]《悉尼奥运会 2000》一样，Eidos [illegible]同时推出 PC 和 PS2 版，[illegible] PS2 才[illegible]力市场的原因，虽然游戏支持 PC 键盘控制，但实际操作下来却异常别扭，几乎无法控制，而如果换上 PC 手柄，效果马上大为改观，因此想玩《冬奥会 2002》，手柄可以说是必备的配置，除非你想在一分钟 LOADING 进入后，在 5 秒中内被游戏踢回主菜单。

逼真的画面和一流的真人解说

《冬奥会 2002》的任务难度设计差强人意，但画面效果却是非常精细逼真。借助《悉尼奥运会 2000》的加强引擎，配合真实比赛场地的卫星照片，整个游戏画面景色非常优美，当玩家架着雪橇从坡顶直冲而下时，雪橇板后飞溅

的雪花和深浅不一的雪印无不让人感到游戏的逼真和细腻。虽然游戏中只提供了 5 个人物造型可供选择，但由于加入了动态捕捉特效，不光游戏人物在比赛中的动作和真实情况一模一样，而且就连他们的表情在比赛中也可以说是展现得栩栩如生。当玩家和队友参加雪车比赛，却由于未及时跳上雪车，导致车走人留的搞笑场面时，会看见两个队员捶胸顿足，然后互相指责。当玩家参加雪橇跳跃却因为没掌握好时机摔倒在地后，会发现那人好象晕死过去，半天才爬起来，看着记分牌上落后的比分满脸失望的表情。游戏提供了六个比赛项目，其中的男子双人雪车还特别加入了第一人称视角（其他项目为第三视角），由于雪车是在半圆型的轨道中进行快速的滑行，因此参与其中，感觉如同乘坐急速过山车一般，可以说，这是本作游戏中个人感觉最刺激也最逼真的一个项目。

据说 2002 年盐湖城冬奥会开幕式上请到了不少著名歌星登台现艺，不知是否也正由于此，在游戏的比赛中，随着比赛的进行，同样有[illegible]电子台[illegible]播放，其中[illegible]首，[illegible]色，[illegible]解说[illegible]，[illegible]但有的也很[illegible]白，[illegible]式风格的体育解说吧。

欣赏好过游戏

游戏作品的根本乐趣就是要好玩，但非常可惜，趣味性在《冬奥会 2002》中几乎很难找到，游戏的整体设计虽然得到了官方资料的帮助，做得异常真实华丽，但也正由于这份真实华丽，让整个游戏缺乏游戏的乐趣。虽然游戏中玩家可以通过不断地进行比赛，获得高分，并最终赢得各种各样的奖杯，对应于此，游戏中还专门提供了一个奖品收藏室给大家在游戏之余来欣赏自己的成绩，但另一方面冬奥会的比赛项目通常在没有竞争对手同场参与的情况下进行，所以这些运动本身就很重复枯燥，再加上游戏过分的真实性和反复载入的参赛方式，就使得

普通玩家参与游戏，同时希望在游戏中获得成就感的可能变得微乎其微。因此除非是重度痴迷者加超一流好手，否则很难有人会为它保持很长的兴趣。游戏相比前作《悉尼奥运会 2000》取消了连网对战的设定，虽然支持最多 4 人分屏竞赛，但体育游戏的对抗性表现仍然大打折扣，剩下的似乎只有遗憾了。

作为 2002 年盐湖城冬奥会唯一授权制作的游戏软件，《冬奥会 2002》将最真实的赛场资料、最严格的比赛规则和六个精彩的比赛项目以华丽的画面展示在了我们面前。尽管如此，如果你不是很迫切地想去体验冬奥会的比赛感觉，那么观看电视里的现场直播也许更为适合你。■

冬奥会小资料
中国历界冬奥会成绩表

1992 年法国阿尔贝维尔冬奥会，中国选手实现冬奥会奖牌"零"的突破，一共夺得 3 枚银牌·速度滑冰女子 1000 米银牌叶乔波，速度滑冰女子 500 米银牌叶乔波，短道速滑女子 500 米银牌李琰。

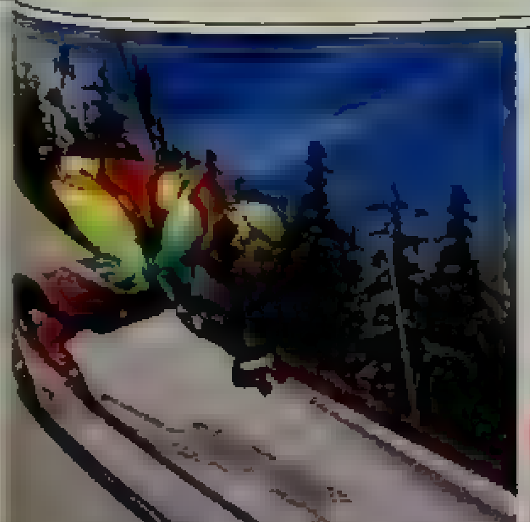
1994 年挪威利勒哈默尔冬奥会，中国选手共夺得 1 枚银牌、2 枚铜牌 短道速滑女子 500 米银牌张艳梅，速度滑冰女子 1000 米铜牌叶乔波，花样滑冰女子单人滑铜牌陈露。

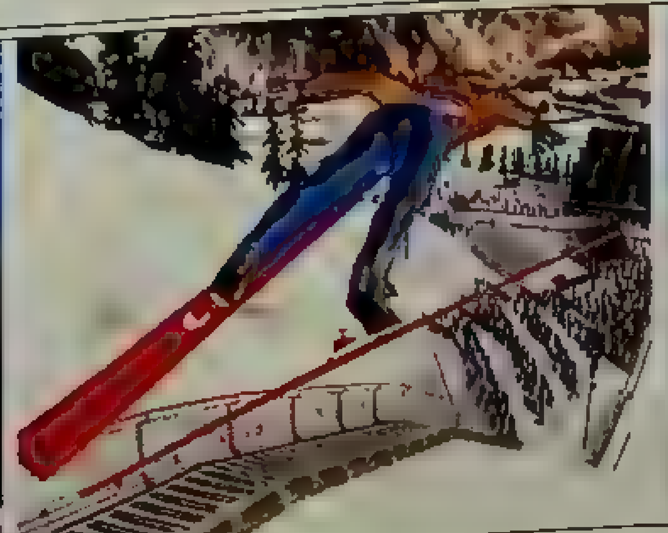
1998 年日本长野冬奥会，中国选手共夺得 6 枚银牌、2 枚铜牌 短道速滑男子 500 米银牌安玉龙，短道速滑男子 1000 米银牌李佳军 短道速滑女子 500 米银牌杨扬，短道速滑女子 1000 米银牌杨扬，短道速滑女子 3000 米接力银牌中国女子短道速滑队，自由式滑雪空中技巧银牌徐囡囡，花样滑冰女子单人滑铜牌陈露，短道速滑男子 5000 米接力铜牌中国男子短道速滑队。

2002 年中国冬奥会参赛团共有 133 人，其中男运动员 22 人，女运动员 49 人，他们将参加短道速滑、速度滑冰、花样滑冰、自由式滑雪、冬季两项、越野滑雪、女子冰球等 7 个大项，38 个小项的角逐。这是我国历次参加冬奥会代表团规模最大，参赛人数最多的一次。■

PLAYMARK

图像表现 ■■■■	创意 ■■■		
音乐音效 ■■■□	拟真度 ■■■■		
操控 ■■			
游戏名称：Salt Lake 2002			
出品公司：Attention To Detail	3D声效卡：DS3D		
国内发行：未定	多人游戏：不支持		
发行版本：英文版1CD/ WinALL	控制方式：键盘 摇杆		
游戏类型：运动[SP]	出品日期：2002.1		
3D加速卡：D3D	官方网站：www.atd.co.uk		
最低配置	PII450/128MB 16MB显存、400MB硬盘		
推荐配置	PII500/128MB、32MB显存		
优点	赏心悦目的视觉效果		
缺点	严格的动作操作要求、枯燥的游戏方式		





空战王牌

首度披露决战决胜的绝密手札

文／王博

笔者按·

这是一位骨灰级模拟飞行玩家记载游戏心得的手抄本，这部厚厚的手抄本记载了将近八年的“空战史”，而这位被称为“王牌”的模拟飞行游戏玩家还有三大癖好：从不玩单机任务，只玩联机对战；从不与同伴合作，永远独来独往；从不用导弹，只用机炮。这是一个异常另类的人，在此，笔者隐去了他的真名实姓……

我和王牌从小就认识，一起在幼儿园上全托。小学时，我们中午跑到少年宫玩电子游戏，中学时，王牌玩的游戏逐渐锁定在飞行游戏上。那时侯的游戏还很幼稚，但王牌却极端忠实。为了满足虚荣心，他向我借了不少钱买游戏币，那时侯我们两家都不富裕，但我还是尽可能地“援助”他，不是不在乎他能否还钱，而是被他的执着感动了。毕业后我参加工作，而王牌对谋生并不感兴趣，他买电脑和玩游戏自然少不了我的赞助。陆续有外省的高手坐火车前来找他挑战，有些人还随身背来了摇杆儿，但迄今为止没有哪个人能战胜王牌。成就感和虚荣心促使王牌愈发痴迷地钻研游戏。我注意到，他的贴身口袋里总藏着一个厚厚的手抄本，上面密密麻麻记满了文字。

年三十晚，王牌惆怅地告诉我，与他相恋8年的女友刚刚离他而去，据说是无法忍受他对游戏的执着。那一晚王牌喝醉了，他痛苦地承认，每当看到手抄本就仿佛看到一颗破碎的心。酒意之中，他发誓不再玩游戏，并且象戒毒一样把厚厚的手抄本交给我保管。海明威曾说过，“冰山，仅仅是露出海面的很小一部分。”今天，我斗胆将其中一小部分公之于众。

1994年5月1日

今天，我在北京图书馆浩如烟海的书架上找到了一本题名《王牌》的空战书籍，上面记载着一次次经典空战和一个个王牌级飞行员。深夜，我秉烛夜读，如饥似渴。现在的我“仇视”每一件飞在空中的东西，哪怕只是一只苍蝇，我也一定要把它拍下来，再狠狠踩上一脚。这些天，王博给我找到一个可以通过串口线对战的飞行游戏——《F-29复仇者》（F-29 Retaliator, DID/OCEAN 1991），游戏中美军试验战斗机X-29的魔鬼造型很合我的胃口。游戏只有360KB，足可放在一张软盘里，游戏在386上运行也非常流畅，今后我可以拿着这张小小的软盘四处挑战了。

虽然电脑屏幕的视野很窄，玩家不可能像真实空战中那样扭头观察，但我的直觉很准，既使不看对手，也能凭推理预测对方的飞行路线，迄今为止还没有哪个家伙能从我的炮口下逃走。和一个强硬的对手展开空中较量实乃人生一大幸事，在“炮火纷飞”的游戏中燃烧青春，而且不必冒生命危险。

1995年8月17日

这些天，我和王博一直在用《F-15战鹰Ⅲ》（F-15 Strike Eagle III, MicroProse 1992）做连线训练，“盘旋横滚”是最实用的一项技术。我最喜欢的电视节目是《动物世界》，我喜欢看老鹰盘旋的样子，老鹰总能巧妙地借助气流。然而大多数玩家却更像关在动物园铁笼里的老鹰，他们武断地认为把时速控制在300至500公里就可以快速横滚，然而实战中他们会发现我逐渐咬住他们的机尾并把他们撕成碎片。这些人居然指责我敲作弊密码，哼！联网模式哪儿来的密码?！这些人纯粹是找面子，完全不懂缠斗的奥秘。飞机处于不同高度时应保持不同的盘旋速度，这样才能得到最好的转向性能，专业术语称为“更快的盘旋角速度”，他们懂吗?

1000英尺 260英里／小时
3000英尺 280英里／小时
6000英尺 310英里／小时
10000英尺 360英里／小时
20000英尺 420英里／小时

这些数据都是我一边用F-15做盘旋、一边用秒表测出来的，那些傻瓜万万也料不到，哈！

1996年12月26日

圣诞节刚过，王博拿来一款模拟一次世界大战的《红色男爵》（Red Baron, Dynamix/Sierra 1991），突出的感觉是那时的战斗机推力太小。明天联网对战时我要抢先占据高度，交火时可借俯冲之势。正如兵法所云：居高临下，势如破竹。至于谈到那个累计战果81架的红色男爵——里奇特霍芬，我承认他对飞机的速度、角度和线路有惊人的洞察力。不过，他的空战核心并不复杂：当飞机处于不同倾斜角度和俯仰角度时肯定有一个最合适的匹配速度，如果玩家能够将飞机控制在最佳匹配速度，飞机就会获得最大的灵活度并在1对1缠斗中干掉对手，盲目乱飞是万万不行的，这会徒劳损失飞机的动力。最近，我开始玩赛车游戏，我注意到当赛车前轮处于不同转弯角度时，总会有一个最匹配的速度相适应，飞行和赛车有异曲同工之妙，但无论如何，今后我决不再碰《雷电》之类的平面飞行射击游戏了。

1997年6月1日

王博帮助我得到了电子艺界赠送的《傲气雄鹰》、《ATF先进技术战斗机》和《战斗机诗集》。但联网时水平低下的玩家喜欢一上来就迎头射击，飞行术语称为“硬战”，这其实是一种玩儿命打法，根本不需要什么技术，如同警匪片中两部汽车开足马力撞向对手，无知者无耻，这种无耻的打法实在亵渎了神圣的飞行艺术！

但高手中也偶有无耻者，尤其当比分落后时干脆就采用迎头射击。“避实击虚”就是在这种情况下被我发明出来的，专业术语称“反迎头攻击”，准确地向迎头冲来的敌机发射一组机炮，再轻微将机头拉起一点，稍稍偏离敌机射来的弹道，对方还以为你保持原航线继续和他“硬战”，仍会发疯似地前冲射击，但很快它就会撞上你射去的机炮，哈哈，这叫以毒攻毒。

道高一尺，魔高一丈，一些死不改悔的“敢死队员”改用坚固无比的A-10攻击机迎头攻击我?！企图在正面对射中一锤定音，这实在是愚蠢的自作聪明！A-10的机动性其差无比，我根本无需与它对射，划一个大圆圈绕到它背后不是更好吗?纵然A-10身披坚固的飞行装甲，但也经不住我暴风骤雨般的射击吧。

“值班机枪”是我对付无耻者的无耻发明：在机翼下额外装一挺航空机枪和数万发子弹，不管对手有多远，一概向那个方向疯狂扫射，让对手永远置身于枪林弹雨之中，惊睹呼啸的子弹“嗖嗖”划过挡风玻璃，这一招儿会令对手永远生活在恐惧之中。

1998年10月1日

今天，我在航空博物馆观看了一场航模表演，有个家伙把BF-109航模飞机玩得上下翻飞，他还像教训小学生那样开导我如何将飞机的筋斗翻得更快。他对电脑游戏表现出一副不屑一顾的样子，我不动声色，对付这种自以为是的家伙最有效的方法就是把他的绝招儿都偷过来。回家后我立即打开《空中武力》（Fighter Duel, Jaeger/Philips 1995）用二战飞机复习筋斗动作。我发现以前我的筋斗翻得不利索，原因在于飞机爬升时由于受地球引力的影响而导致速度越来越慢，飞机俯冲时又由于受地球引力的影响而速度越来越快，时快时慢的速度显然不利于飞机的转向效率。正确做法是当飞机爬升时增加推力，当飞机俯冲时降低推力，尽可能保持筋斗的匀速，我给这个动作起了个形象术语“单臂大回环”。回想起来，那个家伙说得倒也头头是道，我拨通了他的电话，才知道他的父亲原来参加过朝鲜空战，虎父无犬子，他滔滔不绝地把家底儿全都亮给我，电话打了3小时，我深入理解了什么是高度、速度、火力和机动，好一堂远程教育课，况且只花了10元电话费，值！听说有一款《佩刀王牌》（Saber Ace）即将上市，模拟的正是朝鲜空战，希望王博尽快给我搞一套。

1999年6月25日

这些日子是纪念反法西斯战争胜利50周年，今晚电视正播放二战纪录片，片中那些触目惊心的近距离空战开火镜头给我很大启发。我打开电脑进入《不列颠空战》的战网模式……距离越来越近，射击精度越来越高，我提醒自己要沉住气，不打则已，要打就要把对手打个稀巴烂！近距离开火需要精湛的技术，因为电脑显示屏视野有限，敌机随时可能逃出视野范围。不过，最重要的是沉着老练的心态。有些玩家一旦占据稍好的射击位置就扣下扳机，而高手要做的是克制愚蠢的本能。不过话又说回来，练就一手漂亮的远射也同样重要。记得儿时的我端起鸟枪，瞄准麻雀即将飞过的空域，同理，缠斗时也要向敌机可能飞到的空域开火。炮弹刚出膛时初速极高，弹道笔直，但随着弹头速度降低以及地球引力的影响，弹道偏移并划出一条漂亮的抛物线。我一向采用“感觉射击”，但我知道二战时的苏军头号王牌阔日杜布采用的是“计算射击”，我无法理解在千钧一发的瞬间他是怎样计算弹道的。哎！都怪上学时数学没学好。幸好，人类历史上战果最辉煌的王牌哈特曼的射击方式和我一样。这位二战被称为“黑色魔鬼”的德军飞行员总共击落了352架！他的打法独树一帜，以500公里的高速冲向敌机，在近距离施以一连串精准射击，在即将撞机的一瞬间迅速拉起机头，加满推力高速逃跑，这种阴险狡诈的突袭打法常常令对手猝不及防，让我想到德军的闪电战。这种打法的好处还在于既使未能得手，也可以快速脱离战场。不过我还是更喜欢射击而不是逃跑，每当我射击时都会产生一种强烈的快感，这种快感会指引我将敌机撕成碎片，而且决不会放过跳伞的对手，因为在游戏中击毙敌飞行员可得到额外的加分。

1999年10月31日

我飞过晴天、多云、阴天、雾天、雨天、傍晚和黄昏，但今天网上有一个高手约我较量《简氏F-15》（Jane's F-15, EA 1998），前提必须是夜航空战。伸手不见五指的夜空只有点点星光，能见度几乎为零，两人只能通过仪表飞行进行缠斗。我紧盯高度表、速度表、机身俯仰表、机翼倾斜表，同时密切注意与敌机的距离、航向和速度，敌机在屏幕上只是一个方形的锁定框。这种战斗简直是强迫大脑把抽象思维转换成形象思维，犹如盲人摸象，但我相信最后的胜利一定属于我。

2000年2月15日

飞行员有一句名言：发射导弹并不难，难的是躲避导弹。王博给我找来一盘VCD，名叫《壮志凌云》，那个叫汤姆·克鲁斯的小生“无耻”地用导弹干掉了对手，降落后居然还受到英雄般的欢迎。但我的游戏原则是：谁爱用导弹谁用，反正我决不用。因为太容易，太简单，王牌用导弹岂不是太掉价儿了?

不过在《F-16攻击者》（F-16 Aggressor, GSI/Bethesda 1999）中驾驶F-16以大过载躲导弹实在是一件很过瘾的事！导弹太近了来不及躲，导弹太远了躲也没用；该放铂条不能放火球，该放火球不能放铂条，放早了不行，放晚了也不行。

但我还是更钟情二战时的战斗机。昨天，我用《欧洲空战英雄》（Aces Over Europe, Dynamix/Sierra 1993）痛痛快快地耍了一个拙劣的对手，我故意让他咬住我的机尾，而我则用反向驾驶视角操控飞机，如同把驾驶座椅调转180度，视觉效果完全相反，上变下，左变右。对手的炮弹嗖嗖袭来，我迅速调整机身闪躲，直到对手的机炮完全打光，我还是安然无恙地飞在空中。

2001年7月1日

缠斗中我并不是永远处于主动的一方，有时我也会被对手咬住。我曾冒险尝试过紧急制动法：将引擎熄火，打开刹车板和襟翼，甚至将起落架也放下来，为的是尽可能增加空气阻力，对方会由于制动不及而冲到我前面，下面就该轮到我的机炮说话了。但这个败中求胜的招儿很容易被识破，一旦对手也紧急制动，我简直就沦为一只活靶子，后果是不堪设想的。于是，我翻出5年前的《苏-27侧卫》（Su-27 Flanker, Eagle Dynamics/SSI 1995），苦练“尾冲”动作，这是一种非常高级的制动动作，在爬升时突然将推力降为零，机翼失去升力，飞机在一瞬间悬在空中，继而调头下坠，接着迅速打开加力高速逃出对手的射程。这个动作很危险，好几次我都在机头下坠时由于机翼失去平衡而进入螺旋，飞机如同被卷入漩涡不能自拔。不过，我已经初步掌握了这个动作的要领，离掌握超高难的“眼镜蛇”动作已为期不远了。刚才，一个搞民用娱乐航空的哥们儿给我打来电话，说凭我们多年的交情可以带我飞一次，而且不要一分钱，我立马一口回绝。我说我这人只玩“虚”的，玩游戏可以，玩真的不行，尤其不能玩命，我的命比你的飞机值钱！

2001年11月1日

空战中，云层是绝佳的隐蔽所，虽然钻进云层你的能见度很差，但可以打破僵局。在《米格走廊》（Mig Alley, Rowan/Interplay 1999）中我常常采用这种大胆新奇的战术，对手被搞得晕头转向、不知所措。同样，阳光也是我的好朋友，每当我被敌机咬尾时，都会立即拉起机头并对准太阳爬升，如果对手胆敢再追，刺眼的阳光管叫他眼冒金星、“热泪盈眶”！

最近，王博搞到了《欧洲台风战斗机》，我登录游戏网站和一个不知名的洋人打了一仗。当时我向高空强力爬升，一直飞到最高升限，甚至能看到头顶幽深的宇宙。此时，空气极其稀薄，双方机翼的升力已经不足以承载飞机的重量，两架战机几乎同时机头下坠。我迅速关闭引擎、打开刹车板和襟翼，甚至连起落架也放了出来，目的是尽可能增加飞机的空气阻力，使自己的下坠速度比洋人慢。果然不出所料，十几秒后洋人的战机缓缓超到我前面，我缓缓调整机头，以一连串机炮打得他凌空开花！洋人深感高处不胜寒，于是在第二回合滞留在中高空等待时机。他的如意算盘早被我察觉，高空的空气非常稀薄，我的飞机会因引擎缺氧致使推力下降并使飞机的速度下降，速度下降又会导致机翼的升力减小，战机会因此掉下数千英尺，仿佛一只大雁落入猎手的射程。想到这儿，我索性将计就计，施展诱敌深入的伎俩。我开足加力高速穿越洋人发射的火网，洋人也明白：空战中击中高速飞机的概率几乎为零。他随即也打开加力追了上来。我高速向地面俯冲，洋人也越追越快，然而就在战机即将坠地的一瞬间我再用紧急制动法减速并拉起机头。那洋人报仇心切，恨不得追上来把我打成筛子，却不料速度过快，再加上地球引力，想紧急制动已然来不及了，飞机好似一枚重磅炸弹扎向地面，悲惨的爆炸场面实在惨不忍睹！看来，洋人的智商还是不如中国人。

2002 年 1 月 11 日

高手总是善于揣摩对手的性格，同时极尽欺骗之能事，《三十六计》称之为"兵不厌诈"。昨天我和一个死硬分子联网《微软战斗飞行模拟 II》，我们的盘旋技术不分伯仲，飞机承受的过载越来越大，飞行员也接近"生理"极限，屏幕发黑表明飞行员正处于黑视状态。但我们面对漆黑的屏幕谁都不松开保持盘旋的下箭头，网吧外刚进来的看客见二人面对漆黑的屏幕发呆，还以为我们有痴呆症。双方都在想 长时间的大过载盘旋会不会导致飞机解体？或导致飞行员昏死？此时，我想到了一位参加过朝鲜空战飞行员的话 谁能忍耐大过载，谁就能赢得最终的胜利。更何况我还为这句名言专门体验过"过山车"和"海盗船"。时间在一分一秒地流逝，两架飞机的机身都发出吱吱嘎嘎的噪音，飞机随时可能解体，眼看就要和对手同归于尽，此时的我突发灵感，开炮狂扫，炮声震耳欲聋，那顽固分子还以为我已经咬住了他的机尾，连忙改变航向，他这一改正中我下怀，我松开盘旋键调整机身，炮口正对敌机，结果自不必说。第二回合，双方再次陷入漫长的黑视盘旋，我再次突发灵感，再次开炮狂扫，对手还以为我又一次诈他，继续保持盘旋状态，唯恐机尾被咬，却不晓得我一边开炮、一边悄悄撤出盘旋空域，在战场外调整机身，向蒙头绕圈的他突然施以冰雹般的炮火，结果再不必说。

但是，我最得意的并不是上述战例，而是 5 年前的一次较量，当时我的机炮一上来就被对手打哑，王博小声劝我退出重来，但我决不是那种肯善罢甘休的玩家，我想 既使让他赢了，也不能让他赢痛快喽。凭借娴熟的技术我勉强咬住了对手的机尾，对方通过后视镜也看到了这一切，我故意大声对王博说："沉住气，等完全咬住后再开火。"对手显然对我精准的近距射击技术有所耳闻，愈发强力盘旋企图摆脱我的追击，然而海天一线，能见度不佳，长时间的盘旋使飞行高度逐渐下降，3 分钟后，这家伙一头扎进海里。不战而屈人之兵，这才是空战经典之作。

透过这些摘自近八年的游戏心得手札的记录，我们洞悉到王牌人性中最深层的角落。王牌既是一位虚拟世界的空战英雄，也是一个"阴谋家"；他广闻博见，却又另辟蹊径；他既象一个充满激情的艺术家，又象一个嗜杀如命的"冷血动物"，他胸怀远大、志在蓝天，却叶公好龙、纸上谈兵，他永远忠实于自己的梦想，但这梦想却永远也不可能得到社会的承认。或许我不该披露好友的秘密，或许我应该将这些战例永远封存在记忆中，但我还是决定将这部绝密的手抄本公之于众，让每一位读者分享这位怪才的技艺、智慧、个性和梦想。■

永兴四方 新品上市 诚征代理 邮购 HTTP://WWW.itseafound.com

3000 元开软件店 咨询电话：010-82641338/37

初中同步动画讲析暨互动题库 5CD+5书 近1000页 160元
初中语文、数学、英语、物理、化学 各1CD+书 各38元

高中同步动画讲析暨互动题库 5CD+5书 近1000页 160元
高中语文、数学、英语、物理、化学 各1CD+书 各38元

电脑美工基础、进阶、高级全搞定
10CD+赠2CD+2本书近500页=128元

琴棋书画学与通实用版 二合一 编号 40
二十六史、资治通鉴、续资治通鉴 7CD+书仅售58元
学会琴棋书画 高超才智 读透中华历史 预知成败
二十六史完整版（4000多万字）+资治通鉴完整版（294卷）+续资治通鉴完整版（220卷）+学琴棋书画全面知识技巧+练琴棋书画方方面面+玩棋牌游戏中外名画300+唱中外古典名曲名曲近200首港台、大陆流行歌曲10余首。

编号 187 乱世群英－精彩模拟器游戏 280 款 4CD 28 元

软件邮购好便宜 按"/"后价汇款，免邮资邮购只写编号不写名称，免邮资

3DSMAX4 全搞定 10CD+5 本书近 1000 页 128 元
3DSMAX4实用教程暨模型大全2CD+书 48元 3DSMAX4建模与渲染典例教程2CD+书 38元
3DSMAX4动画典例教程暨高级欣赏大全2CD+书 38元 3DSMAX4建筑装潢、影视广告典例教程2CD+书 38元

编号 24 新电脑故障诊断维修大全 CD+VCD+书仅售 28 元
电脑故障迎刃而解，电脑烦恼一扫而空

电脑优化全面通 CD+VCD+书仅售 28 元

新吟全唐诗、全宋词 3CD+赠2VCD+书 48元
新吟全唐诗 2CD+书 28元 新吟全宋词 CD+书 23元

公务员、文秘、律师、教师、学生必备工具
编号 39 通用文速成大师 2CD+书=68 元

编号 y6 Linux 全搞定 10CD+书 68 元

"正版 9 元"大行动
邮购 1CD/9 元，无论多少仅付邮资 3 元。

永兴四方全国软件连锁组织总部 电话/传真：010-82641338 82632128/1986 62581139 E-mail Cheng@itseafound.com 门市：国投科海1168 62548465
北京永兴四方科技发展有限公司 批零邮购地址 北京市中关村北二街4号水清木华园5号楼111号（100080 收款人 来平安 门市 大钟寺金五星电子市场I17号 62581138

GeFORCE4 来了

NV17 抢鲜报

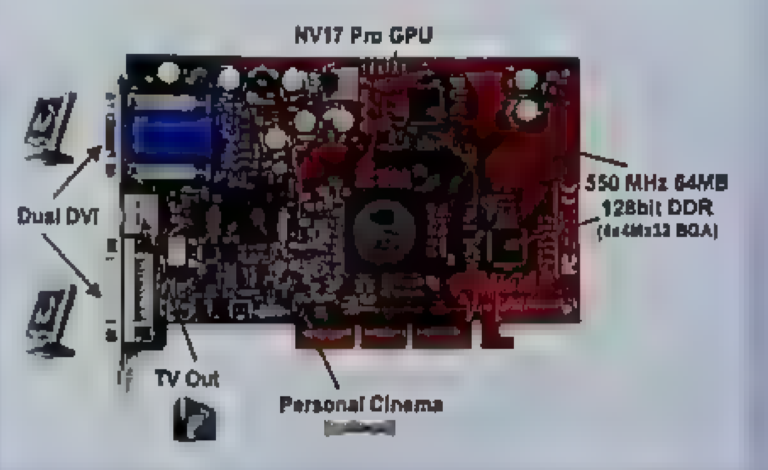
文 /PCPOP

工业代号 NV17，即将出现在市场上的 GeFORCE4 MX 显卡。在被 nVIDIA 上一次的 GeFORCE2 Ti、GeFORCE3 Ti200/500 这 3 个换汤不换药，只是频率作些调整的"新 GPU"玩弄后，显示芯片的王者这次带来的产品到底如何？难道又是新瓶装旧酒？让我们来看看。

在 PCPOP 拿到样品后，Chance 命令我 12 小时内给他交出一篇相关文章。阅读完毕 nVIDIA 长达 40 页的 PDF 技术文档，跑了一些主要的热门软件和游戏测试，我匆匆写就这篇文章。

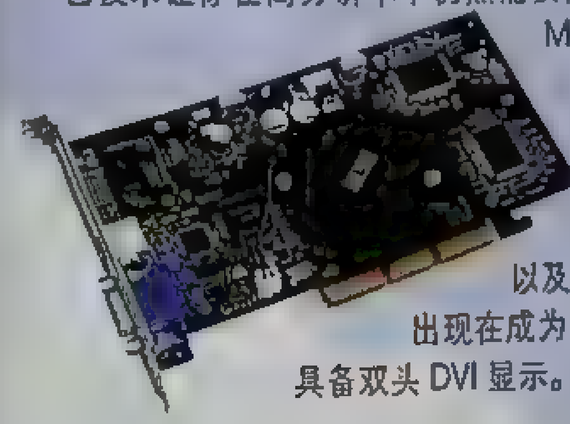
[技术与变化]

NV17 既然正式命名为 GeFORCE4 MX，从市场定位而言，它的目的就是取代 GeFORCE2 MX400 以及 GeFORCE2 Ti。nVIDIA 声称 NV17 是最实用的 GPU，我认为这么说，一点也不过分。



新的 NV17 特性方面最主要的是加入了对 DirectX 8 的全面支持，还有代号 LMA II 的光速显存技术。后者说明白些，就是让显存更好的挖掘潜力，提高效率。虽然是 MX，但 NV17 采用 128bit 的 SDRAM 和 DDR 显存，配合更合适的频率，借助 LMA II 技术，NV17 在读取数据，利用带宽方面完全发挥显存效能，从而提升整个显卡性能。另外，NV17 的显卡都将采用 64MB 显存。

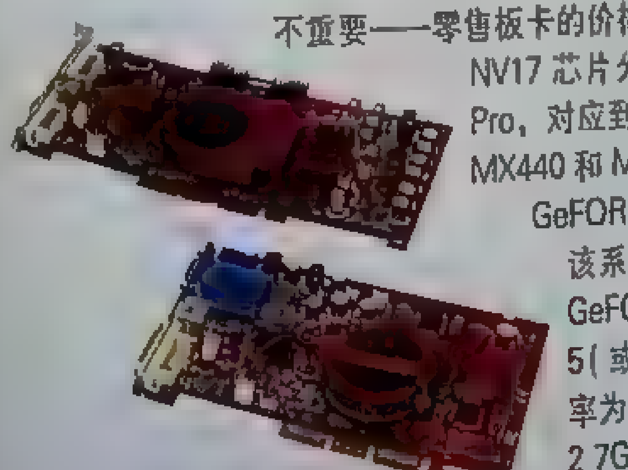
在画面质量方面，除了支持 DirectX 8 外，NV17 特效上较 GeFORCE2 系列显卡没有什么太显著的进步。不过在抗锯齿方面，新的 Accuview AA 全屏抗锯齿技术让你在高分辨率下仍然能获得不错的帧数，比起 GeFORCE2 Ti 以及 MX400 要好上很多，甚至可以倍数计算了。



其它方面，NV17 加强了 nView 的功能，也就是双头显示。在 GeFORCE2 MX 上面，nVIDIA 是利用另外附加的芯片去完成双头显示，这次 nVIDIA 将这个功能以及视频输出等集成在主显示芯片上。视频输出现在成为了 NV17 的标准配置，高档 NV17 则会再具备双头 DVI 显示。

[规格和型号]

代号 NV17 的 GeFORCE4 MX 到底应该算是 NV20（GeFORCE3）的简化版还是未来 NV25 的简化版，这个不好说！对于《家游》的广大玩家而言这也并不重要——零售板卡的价格和性能表现才是读者最想了解的。



NV17 芯片分为 3 个版本 NV17 S、NV17、NV17 Pro，对应到显示卡上就是 GeFORCE4 MX420、MX440 和 MX460。

GeFORCE4 MX420 芯片采用 NV17 S，是该系列的最低档产品，市场目标是取代 GeFORCE2 MX400。420 采用 128bit 的 5（或 6）纳秒 SDRAM 显存，核心工作频率为 250MHz，显存为 166MHz，显存带宽 2.7GB/s。当然最吸引人的是它的价格，大概只需要 GeFORCE2 MX400 的价位就能买到。

GeFORCE4 MX440 芯片是标准版的 NV17，为该系列的中档产品，目标是取代 GeFORCE2 Ti。440 采用 128bit 的 5 纳秒 DDR 显存，工作频率为核心 275MHz，显存 400MHz，显存带宽 6.4GB/s。它是我们向广大"游戏玩家"强烈推荐的产品。你只要付出与 GeFORCE2 Ti 差不多的价钱就能拿下它，而其性能则可以胜任目前任何苛刻的游戏。

GeFORCE4 MX460 采用 NV17 Pro 芯片，是系列中的高档产品，目前未知详细的情况。但可以肯定的是，其性能表现足以对 GeFORCE3 Ti 构成极大威胁。460 采用 128bit 的 3.6 纳秒 DDR（采用新的 MicroBGA 封装）显存。它的核心频率 300MHz，显存 550MHz，显存带宽 8.8GB/s。460 不但性能强大，而且销售的版本都具备完善的功能，如双头显示和视频输出等都是标准配置，它直接威胁到 GeFORCE3 Ti 系列的市场，不过暂时还没有它具体价格的消息，笔者猜想大概 1500 元左右搞定它应该没问题。

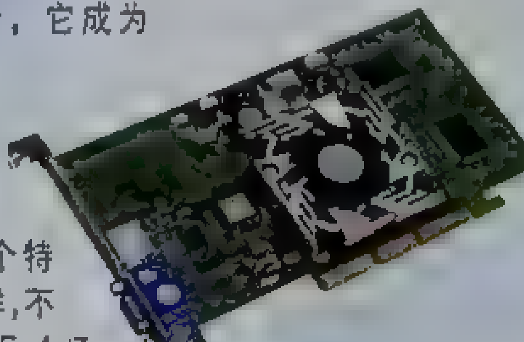
[实际的性能]

由于时间和版面的原因，我们不可能在这里做大篇幅评测。笔者只能直接给大家叙述一下 NV17 几款产品的性能。我们测试的主要软件是《3D Mark 2001》、《Quake 3》、《英雄萨姆 二次冲击》和《重返狼穴》等。

低档的 MX420 性能远远超过 GeFORCE2 MX400，直逼 GeFORCE2 Ti，加上诱人的价格，注定它会成为市场最热销的 GeFORCE4 MX 显示卡。

中档的 MX440 性能则完全超过了 GeFORCE2 Ti，直逼 GeFORCE3 Ti200，而价格和 GeFORCE2 Ti 却相差无几，大约千元的定价相信会使它成为最受欢迎的主流游戏显示卡。

高档的 MX460 目前我们拿到的样品还存在一些问题，无法运行完全部的测试。从可以正常跑的几个游戏来看，它成为 GeFORCE3 Ti200 的杀手绝对没问题。



还有一个问题，就是虽然 NV17 能够支持 DirectX 8，但为了区分它和高档 GeFORCE3（NV20）和 NV25 的市场定位，NV17 不支持 Pixel Shader 这个特效。表现在测试中就是和 GeFORCE2 一样，不能运行《3D Mark 2001》的那个 GAME 4 场景。不过 Pixel Shader 除了测试软件里会遇到，目前还没有什么游戏真正在应用，NV17 不能支持也不会给玩家造成困扰——就好像 GeFORCE256 仅支持四方凹凸贴图，但到现在还没有一个像样的游戏能够用到这个特效，Pixel Shader 估计也是如此。

[市面上的产品]

GeFORCE4 MX 的产品出现在国内市场，估计是 2 月底、3 月初。不过目前很多厂商都已经推出了工程样品。另外从厂商宣传角度来看，他们更看中 GeFORCE4 MX440 这个主力产品。

我们收到的样品，目前包括 ELSA、微星、耕宇和旌宇，其中耕宇甚至将 NV25（GeFORCE4 Ti 4600）的样品送到——虽然样品还不能正常测试，不过其配置可是够夸张的 3D 眼镜、视频输入输出，甚至 IEEE1394 卡都带上了，发烧极品！

至于 NV17 以及 3 月 11 日将在中国正式发布的 NV25 的详细产品测试，我一定会和 Chance 在以后的《家游》做一个漂亮的大专题。

当苹果遇到 MP3……

Mac iPod 把玩记

文 /Monster

一个很偶然的机会，参加了苹果公司（Apple）的新闻发布会，那是我第一次见到 iPod。

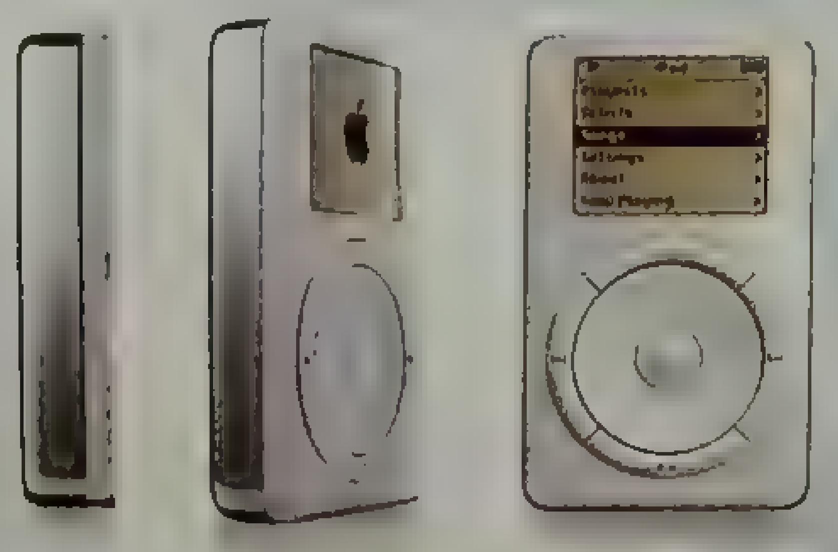
iPod 是苹果公司推出的一款采用 5GB 大容量硬盘为介质的便携式 MP3 播放器，采用高速火线接口（也叫 IEEE1394，Sony 称之为 i Link）进行数据传输。中国这次正式上市，是随着《Mac OS X》操作系统等诸多新产品一起发布的。名字中采用了近年在 Mac 世界风靡一时的 "i" 前缀（另一个流行经典是 "X" 后缀）。

iPod 的个头比以前本刊介绍过的 SONY 网络随身听 MS9 没大多少，同样是巴掌那么大。正面是苹果最近一系列产品常用的纯白色（和笔记本电脑 iBook 很般配），背面则用电镀银色来体现冷金属质感。液晶屏的背景灯也是白色，让人看上去便有种高贵的气质。iPod 正面的设计看起来很有意思，第一感觉是很像一个高级万用表（编按：以前做 PS 手柄转接电路的后遗症……），拿在手里的感觉很好。整体设计简捷明快，一气呵成，一点多余的零碎设计都没有。

iPod 的操作很有创意，采用转轮式设计，有点类似于美格显示器上的单键飞梭。不同的是，由于 iPod 是握在手里，所以要用拇指来操作，转动时会发出很清脆的声音。随着转轮顺时针或逆时针转动，液晶显示屏上的光标也会随之上下移动。操作过程很好玩，也很简单，就算是从没用过的人，也能马上适应它的操作方式。

转轮的周围有 4 个按键，分别是：12 点钟方向的 "Menu"，也就是 "菜单"，9 点钟和 3 点钟方向的 "快退"、"快进"，6 点钟方向的 "播放 / 暂停" 双功能键。笔者试玩 iPod 时发现，很多人上来就把转轮正中央，装饰作用的圆点当作一个菜单键，等到按了半天没反应，才发觉另有其 "键"。

由于 iPod 本身以硬盘做存储介质，所以它的 MP3 收集支持建立目录，便于使用者分类管理。选中合适的歌曲之后，戴起 iPod 专用的纯白色耳塞，终于能开始试听喽~~！



苹果不愧是多媒体领域首屈一指的品牌。iPod 播放出来的音乐整体感很好，稳而不张扬，让人感觉非常舒服。不过有些不凑巧的是，当天机器里没有什么快节奏的歌曲可供试听，而我又没带上自己惯用的 SONY 888SP 耳机，耳机的效果自然也就没法比较了。但用到现在，iPod 给我的感觉都特别好。而且从其新闻发布会的宣传资料上来看，这是 "采用 Neodymium 传导磁铁的耳塞式耳机，具有 18mm 耳塞，频率响应在 20~20,000Hz 之间"，应该算是不错的指标了。

iPod 采用的液晶显示屏很有意思，虽然不能显示彩色图形和文字，但除了黑白两色之外，还能够显示两种灰度，使得颜色的变化很自然。而且由于带有眩目的白色背景光，与 iPod 的主色调相呼应，感觉很是协调。

当时笔者用来试听的 iPod，是苹果公司的朋友直接从国外拿来的样品，和国内正式上市的版本稍有不同。我听的这一款机器，不支持简体中文（不过有日文支持，而且是带汉字的日文）。听苹果公司的朋友解释说，由于 iPod 介质为硬盘，所以只要更新一下内部几个文件，并且加上中文字库就能够支持汉字显示，不需要任何硬件改动就可以搞定。而且未来也能通过这种方式对 iPod 的操作系统进行升级，由此赋予它更多的功能。

iPod 目前支持 MP3、WAV 和 AIFF 等 3 种音频格式，并且支持最大到 320Kbps 的 MP3 采样率，当然也支持 MP3 VBR 动态采样。它内置的可充电锂电池能连续播放 10 个小时。iPod 采用 Pixo 可升级式，便携设备专用的操作系统，并且配以两个 ARM 的 RISC 芯片来进行声音解码。存储介质是东芝新一代的可引导 5GB 微型硬盘，运转时几乎没有噪音，为了实现 20 分钟的抗震能力，iPod 的设计师还为它加入了 32MB 的 DRAM 做缓冲器。

iPod 的充电和传输数据均使用火线接口，这一点让很多人感到意外。而更神奇的是，当你用火线数据线将 iPod 连接到苹果电脑上之后，iPod 会自动通过 IEEE1394 数据线给自己的电池进行充电。那么如果没有电脑怎么办？使用 iPod 附带的交流充电器也能够进行充电。这个漂亮的充电器能够适应从 100V 到 240V 之间的任何电压，就算带 i-Pod 到国外去旅行也没问题。

众所周知，火线的传输速度是 USB 1.0 的 30 倍，所以把 5 个 GB 的 MP3 歌曲传到 iPod，理论上也只不过是 1、2 分钟的事。只是……您手头真时常准备着这么多 MP3 文件吗?!

说了半天，我们一直在把 iPod 当作 MP3 播放器使用。其实苹果电脑设计 iPod 的另外一个作用就是高速活动硬盘。由于它设计小巧轻便，您完全可以把数据拷贝进去，然后放进裤兜里带回家。回家的路上还可以听 MP3（用不着把 5GB 硬盘都装满 MP3，对吧？就算你听完了整整 10 个小时，电池耗光，离 5GB 容量充满也还远着呢）！

说到了这里，你一定会问：那么这个 iPod 看来只能在苹果电脑上才能用了，与我等 PC 用户无缘?!

不错！苹果电脑当初设计 iPod 时，确实是仅为 i-Mac 电脑准备的。iPod 只能用《Mac OS X》自带的 "i-Tune" 歌曲管理软件进行传输。不过 PC 玩家不要灰心，毕竟 "火线" 传输是工业标准，PC 上面也能用。与苹果原先的设计相比，两者之间的差距仅仅是管理软件不同而已。苹果电脑肯定不会给 PC 写驱动（至少现在还没有做），但其他第三方软件可是不会轻易放过这个好东西。MediaFour（www.mediafour.com）就是这样一家软件厂商。他们一直致力于 PC 和 Mac 平台的文件交换，旗下最著名的软件就是 Mac Drive，一款使 PC 支持 Mac 硬盘读写的软件。

随着 iPod 的发布，MediaFour 也随即发布了 "XPlay" 开始制作的消息（目前正在测试，估计大家看到这篇文章的时候，差不多正式版也该出台了）。XPlay 是 100% 的 Windows 软件。安装完成之后，我们就能像在苹果机上面一样管理 iPod 中的内容了（当然火线和相应的适配卡仍然需要您自己准备）。在 XPlay 中，玩家可以把歌曲按照专辑、歌手等方案排序。比较有意思的一点是，XPlay 显示歌曲信息时，会直接读取 MP3 文件中的 ID3 标签，而不是简单地显示文件名。

通过 XPlay 向 iPod 拷贝歌曲非常简单，只要在资源管理器窗口，把选中的歌曲直接拖拽进 "XPlay Music" 的 "Songs" 目录就可以了。另外，如果你曾经通过 Windows 自带的 Media Player 来把本地音乐文件向移动设备传输，那么也可以通过同样的方式用 Media Player 向 iPod 传输歌曲。

和很多其他 MP3 播放器一样，在 Mac OS 的 iTune 中，用户不能把 iPod 里面的歌曲上传到 PC 中（即：只能单向从 PC/Mac 传歌曲到 iPod）。这一点，XPlay 也不例外，因为 MediaFour 希望大家能够尊重音乐的著作权。这种限制从技术角度来讲是一件非常简单就可以实现的事情。XPlay 软件的上市计划是 2002 年 2 月 26 日，预计售价不超过 40 美金。

最后简单提一下前面谈到的 MediaFour Mac Drive。这是一个能将 iPod 变成 PC 兼容的活动硬盘的法宝，安装 Mac Drive 之后，只要 iPod 和 PC 成功连接，一个新的驱动器图标就会出现在 "我的电脑" 里。接下来，用户就像使用普通硬盘一样去操作就 OK 了，这下子您就可以享受高速文件传输的乐趣了！！

（接后页）

从图象质量上看，GBA 模拟器对 FC 游戏的模拟是合格的。除了某些细小的子弹，分辨起来有困难以外，其他方面都很完美。需要指出的是，目前这套系统还无法支持 100% 的 FC 游戏，有相当部分的 ROM 不能使用，特别是几乎所有的中文 RPG、SLG 都不支持，实在令人遗憾，相信后继版本中会有所改进。笔者现在卡里装着以下多次试验，精心挑选出来的经典（总容量约 64Mb）：

超级玛里奥 1~3	魂斗罗	坦克大战
1942~1944	松鼠大战 1~2	空中魂斗罗
水上魂斗罗	西部大镖客	脱狱 2
柯纳米世界 2	中东大作战	特种部队
火之鸟：我王的冒险	双截龙 1~3	野狼特工队
究极虎	古巴英雄	鳄鱼先生
吞食天地 II 诸葛孔明传		

看到这里，大家可能会有更野心勃勃的想法吧：既然 8 位机已经被模拟了，那么号称 "掌上 32 位机" 的 GBA 是否可以更进一步，开发出 16 位机世嘉和超任的模拟器呢？

模拟器其实就是写一个模拟计算机，卡带里面的内容是游戏的程序，而这个模拟计算机模拟原来的 SFC 或者 MD 主机来执行卡带里面的程序。如果原来的程序是 "移动一个数字，从地址 AA 到地址 BB"，那么加上模拟器的程序，在模拟器运行的总的程序是 "读卡带的程序→读到命令是移动，从 AA 移动到 BB→算出 AA，BB 的真正地址→进行移动操作"。

因为不是计算机内核→程序的操作，而是计算机内核→模拟器内核→程序的操作，所以速度会慢不少。一般来说，自己定制虚拟机编译执行的效率一般定为主机效率的 1/10，所以，当一个模拟器所运行的机器的速度比原来的速度快 10 倍的时候，模拟理论上应当是可行的。当然，也有现实的问题，比如硬件标准公开度：必须要熟悉原来的硬件特征，然后根据模拟出这些特征来，模拟器才能运行对应游戏。如果对应特征因为资料保密而无法全部掌握，那么模拟出来效果不好就是很正常的事情。■

流金岁月指掌间

GBA 上的红白机模拟器

文 / 朱诺

在那个红白机主宰世界的古老年代，也许有这么一位伟大的预言家说："在未来，我们将可以把这游戏机，还有这电视机，还有这数以百计的卡带，都集成到一个手掌大小的机器上，以便大家能随时随地地享受……"。如此疯狂的预言，在那个时代必然没人相信，不过它在今天却变成了现实：一台 GBA、一套 GBAX 写卡设备、一个名为 FCA2 的软件，将辉煌的红白机岁月浓缩到我们的指掌间……

GBA 市场参考价：日版 580 元，港版 560 元。

这个就不用多说啦，目前最劲的掌上游戏设备，也是完成红白机模拟的基础设施。

GBAX 市场参考价：64Mb 版本 680 元，128Mb 版本 1000 元，256Mb 版本 1550 元。

GBA 上正运行着经典的"魂斗罗"

大家知道，任天堂不会为我们制造包含有 FC 游戏的 GBA 卡带，所以就只好自己动手，把程序写进卡里去啦。一套 GBAX 包括一个写卡器、一盒可读写卡、一个变压器和一条与电脑打印口连接的数据线，你无须再添置其他设备。

至于选购哪种容量的版本，笔者推荐 128Mb。第一，这是大部分玩家可以接受的心理价格上限（如果选购 256Mb，再加 GBA 机器，一套下来，价格要赶上 PS2 了……大汗）；第二，目前全部的 GBA 游戏都是 128Mb 以下，至于 256Mb 的大游戏……等到发售时，说不定这套东西已经降价了哦，到时候再买盒大容量卡升级也不迟；第三，对于制作我们想玩的 FC 游戏多合一卡，这个容量绰绰有余！按照 1 比 8 换算下来，128Mb 的卡可以容纳 PC 上 16MB 的游戏 ROM——而 FC 的 ROM 很少超过 1MB 的，即使是"巨作"《吞食天地 II 诸葛孔明传》也不过刚刚过线：1025KB 而已。

要注意的是，目前市面上有些 GBAX 写卡器最大只能支持到 128Mb 写入，请在购买时注意包装上的最大容量支持，以免今后不能买卡升级。

GBAX 写卡器和可读写卡

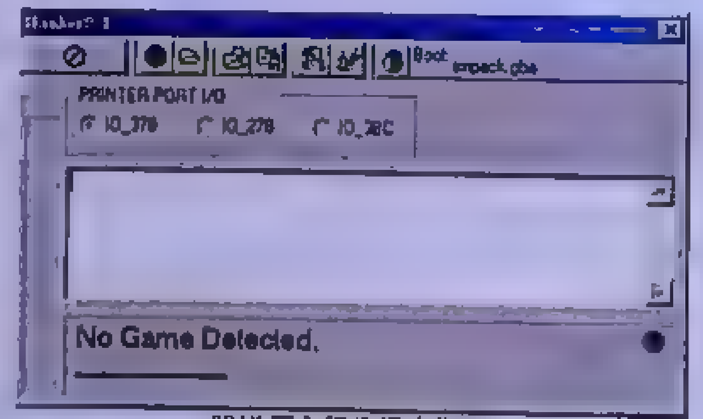
FCA 免费软件的官方网页：fca.ath.cx。

直接把 FC 游戏 ROM 写到卡里去是不能立刻就玩的。FCA 是目前最好用的一种把你下载的 FC 游戏 ROM 转成 GBA 可识别文件的工具。你可以点击[增加]，进入存放 FC 游戏 ROM 的文件夹，把所有想写到卡里的游戏都圈上（必须是解压后，后缀名为 NES 的哦！ZIP 文件它可不认），点击[生成 GBA 文件]，把它们合成一个后缀名为.GBA 的文件。当然别忘了起个名字，譬如 SUPERFC.GBA。

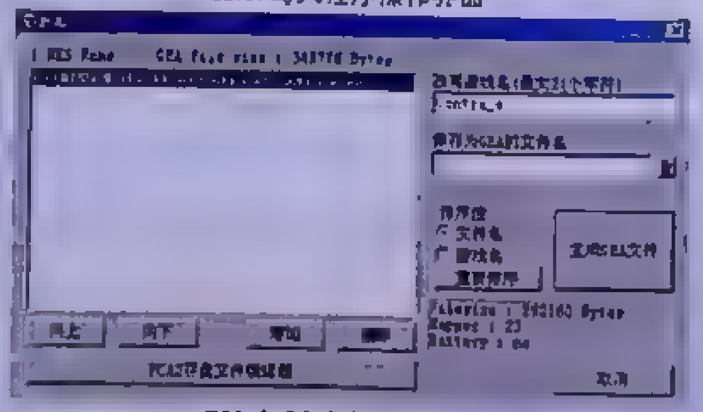
现在把你的 GBAX 写卡器与 PC 接好，再把可读写卡插上，接好电源，OK。打开写入程序，就是这个样子，点击第二个按钮[Download File to Smart Card]，找到做好的 SUPER-FC.GBA 文件，打开。观赏完一段进度显示后，你的 GBA 版红白机 N 合 1 卡就做好啦！

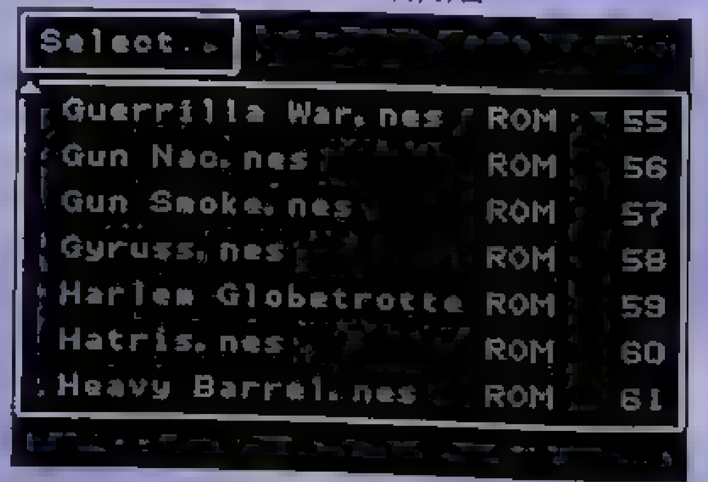
将它插进你的爱机里，再开机，嗯？是一个日文操作界面，这就是 FCA 在 GBA 上的样子，有点象 FC 上的"文字卡"感觉。如果讨厌日文，到这 download.romman.net/member/TXD/fca2eng ips 下载一个英文补丁，和游戏 ROM 一起拷到卡里即可。

打开游戏目录，就可以看到那些熟悉的游戏名字，选择一个"CONTRA"……天啊……真的是那个当年曾经让我魂萦梦绕的兄弟，久别的《魂斗罗》！嗯，再试试"上上下下……"，哈哈，30 条命也！竟然连这个也重现了，感动啊（流泪ing……）！



GBAX 写入程序操作界面


FCA 在 PC 上的操作界面



FCA 在 GBA 上的操作界面

（转前页）

同台竞技

2VS2 的游戏手柄

文 / 阿 T

现在玩游戏，只是和电脑比赛已经没什么意思了，联网一对一的单挑也很平常，更多人的参与才是当今的潮流。包括动作游戏在内，大多数电脑游戏都早已支持多人对战，比如网吧里大热门的《FIFA》就支持 4 个人，进行 2 对 2 比赛（当然也可以 3 打 1 喔嘿……）。

这种 2 vs 2 的对战，《FIFA》玩家称作"队式战"。队式战不仅需要个人技术好，更强调同队两个人的默契配合。配合得法，两个人可以发挥出 1+1>2 的效果，所以应该而且必须设计一些真正的"战术"，使队式战更象真正的足球比赛。

笔者自认算是一名《FIFA》老鸟，但今天也没办法向各位玩友具体介绍队式比赛的战略战术，原因和大家一样——没机会多练习。因为 2 vs 2 的队式战必须依赖网络环境，非网吧不可。可经常去网吧练配合、研究战术，又根本不现实。不说银子问题，单说哥们儿几个凑一起泡吧的机会，就实在屈指可数。要是能在家里就实现 2 vs 2 该多好——可谁家没事儿总自己搞局域网呢?!

有点灰心了吧？别急，现在就介绍本文的主角：支持 4 人对战的游戏手柄——"大手 2+2"（图 -01）。这是"大手"在寒假推出的最新产品，刚出炉。用它可以轻松实现一台电脑连 4 只手柄，这样约上三五好友，在单机环境就可以实现队式战模式。

图-01

"大手 2+2"是一套连接至电脑打印口的双打手柄，每套产品包括两只手柄。平时你可以用一只手柄单打，也可以用两只手柄和朋友一起玩诸如《合金弹头》之类的模拟器游戏。

最最重要的是：在它的外接线上还有一个并口的转接头。当遇到玩《FIFA》4 人组队模式时，可以将另一套"大手 2+2"连上去。这样在一台机器上，占用一个打印口，就可以同时使用 4 只手柄，队式战因此得以在单机上展开（图 -02）。

"大手 2+2"的外观是仿 SONY 的 PS 手柄。据我所知，别看这款的外型最普通，但在玩家中却最受欢迎——比如之前稍早推出的"大手小旋风"——它握感好、用着习惯是这一款型的最大优点。每只手柄包括 8 方向键，10 个火力键，还有专为模拟器设计的[SLOW]键（图 -03）。

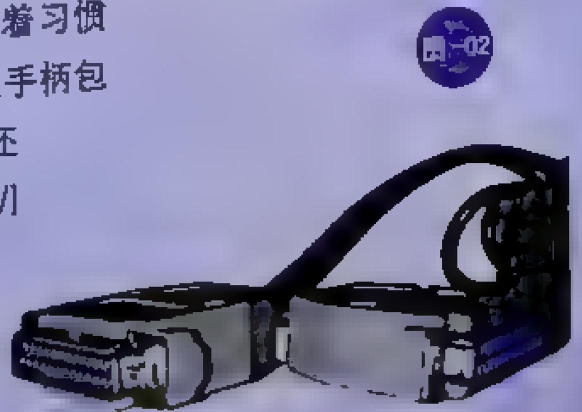


图-02

作为大手的系列产品，"大手 2+2"理所当然地是一款数字可编程手柄。它稳定性极好，不需要校准，4 只手柄（包括转接的两只）可以用作普通手柄，也可对每只手柄单独编程。比如建立键盘映射、设置"必杀技"，都可以分别设定。下面是我自己用后总结的可编程技术指标，各位玩家可以参考一下

键盘映射：除［Print Screen］、［Menu］和［Win］以外，其余按键都可以映射；组合键（必杀技）：16 位，共 48 个键（最多组合 16 组键，每组含 3 个按键），延迟时间：组合键的延迟时间可以调整；连发功能：支持编程，可以选择连发键，控制连发速度。

提起可编程，就得说说模拟器。多数模拟器游戏实际也支持 4 人对战（特别是街机）。现在有了"大手 2+2"，你可以自己在家里和朋友好好爽一把了。

使用打印口做手柄接口，对安装了打印机的用户有点不方便，但这里也有优点：打印口响应速度比声卡的游戏口快，而且余下的游戏口您可以再连一个手柄，如果加上键盘，哈哈……可以自己组个队，玩《NBA》时参加联赛正好，6 个人，不多！

现在你也许开始跃跃欲试、迫不及待了。别忙，告诉你个小秘密："大手 2+2"除了自己连自己外，还兼容"大手决战双雄"（图 -04）。同样的"大手"产品，同样的打印口，外观一样，10 个火力键，只是包装不同，也没有转接口，所以它不能做"母机"。另外就是单独使用时，"双雄"只能当双打手柄，不能编程。不过这一来价格低了许多（一对手柄不到 30 元）。使用"大手 2+2"+"大手决战双雄"来玩 4 人对战，能省些银子。

图-04

市面上还有一些其它厂家的打印口双打手柄，价格与"决战双雄"一样，笔者特意测试过几款。首先它们不能兼容"大手 2+2"，没法 4 人对战，而且笔者还发现其中部分产品没有连发功能——这太不方便了。"大手决战双雄"内置连发功能，而且是可编程"连发"（自由挑选连发键，控制连发快慢），虽然单独使用时不能编程，但连上"2+2"就可以使用"2+2"提供的编程功能。所以要省钱，还是选笔者前面推荐的组合吧。

2001 年在韩国的 WCG 上，《FIFA》部分的赛事就设立了 2 vs 2 的队式战，中国更拿到了冠军。今年国内的几个比赛也在考虑增设队式赛，看来《FIFA》大赛将要迎来一个新时代了。"2+2"至少提供了一种最经济实用的办法，让更多玩友有机会提高队式战的技战术，而不是盲目的各自为战。

图-03

眼见为虚，耳听为实

两套 4.1 音箱新品推介

"轻骑兵" B5680

图-01

图-02

图-03

图-04

国内多媒体音箱名厂"中北高科"日前推出"轻骑兵"B5680(图-01)。这是该公司首款4.1产品,外形沿袭一贯风格,适合讲究品味和时尚的用户。整套包括1只木质低音炮和4只塑体卫星箱。

中北高科为B5680准备了多套配色方案,用户可对整套音箱进行色系搭配。音箱体积大小适中,造型简洁。低音箱采用MDF中密度板制成,基本杜绝音染和谐振。低音炮面板采用万向式设计,无论怎么摆放都可以表现应有效果。设计者将电源开关、前置音量、环绕音量和音箱导向孔集中在箱体中线上,使得操控不受摆位的限制。虽然B5680标称功率不高 低音10W,卫星箱5W×4,但观察低音箱内部,会发现这是一款带通式设计的产品,通过合理设计,其低音效果比同档产品表现更出色。

B5680的卫星箱也颇具特色,4组扇盾形卫星箱配合随机附送金属卡座,既能平稳立于桌上,又可挂于墙面。再加上箱体造型圆角分明,挂在墙上就象两扇壁灯给人以美感。相对于不能挂置环绕音箱的4.1产品,B5680更利于制造环绕声场效果,且不需额外支架。卫星音箱采用倒相式设计,平衡卫星箱音场并加强中音效果,全频带扬声器使声音更加通透。

B5680考虑到真正的4 1音箱对声学及音场环境特殊要求,有针对性的加强了音箱的功率,其表现远超假4 1(又称"模拟4.1")音箱薄弱的音响能力。并且在功放电路的用料、设计和音箱做工方面,B5680做得都很到家。

B5680的市场定位主要是针对用电脑欣赏电影及希望提高游戏音响效果的玩家。由于这款产品塑造环绕效果非常方便(可以随意将卫星箱悬挂在墙上),即使您躺在床上玩游戏,也可以体验逼真的环绕声场。4.1音箱对于游戏玩家来说,绝不仅仅是多了两个卫星音箱那么简单,在激烈的网上对抗中,经常是未见其人,先闻其声。而声音方向的来源,有时会是前方,有时会是后面,这时4.1音箱的威力就凸显出来。例如在《QUAKE Ⅲ ARENA》的对抗中,您也借助声音定位提前一步感觉敌人位置,而不需要在有限的显示屏上左右转动来判断。另外诸如《极品飞车》系列,也可以通过感觉环绕音箱里的汽车马达声,进而判断后面的对手距离自己还有多远,这些都不是通过"看"能解决的,必须要借助多声道音箱的"听"来判断。因此,高手对抗,要么戴上一对好耳机,要么选取一款好的多声道音箱,这是必须配置的装备。B5680无疑是这些装备里性价比非常高的产品,并且效果方面完全能满足主流游戏对"听"方面的高要求。

轻骑兵B5680音箱的市场零售价目前在300元左右,中北高科机电公司近期还将进行促销,凡购买轻骑兵产品的用户,均可得到一份吉祥的祝福("福"字),更多详情请关注轻骑兵网站www hussar net,或拨打全国免费咨询电话800 810 0141。

漫步者 S4.1 桌面影院

作为漫步者S级4 1产品,S4.1当然与众不同。它特有5.1声道输入设计,解决了PC桌面不方便摆放音响中置、普通4.1音箱又难于胜任影院声像定位这一两难的矛盾,让S4.1名副其实地成为"桌面影院"系统(图-02)。

漫步者S4.1低音炮为两腔木质结构,两极式倒相设计,卫星箱为梯形箱体结构,采用两分频设计,操控方便的微电脑数字调节控制中心。比同门兄弟S2.1具有更大的功率储备。这套顶级多媒体音响的主要特点包括

特别设计的5.1声道信号输入,兼容4声道和5.1声卡.

中置声道人声强化,分配到前方左右声道,根据用户需要来调节中置的声强.

微电脑全数字调节控制中心,数字飞梭旋钮调节;(图-03)

采用大功率环行变压器,RMS达到140W(卫星箱20W×4 + 低音箱60W);

卫星箱为梯形箱体结构,两分频设计,丝绢膜球顶高音,3寸纤维纸盆中音单元(图-04);

低音炮为两腔结构,两级式倒相设计,6.5英寸铝音圈大功率低音单元,立卧摆放均可;

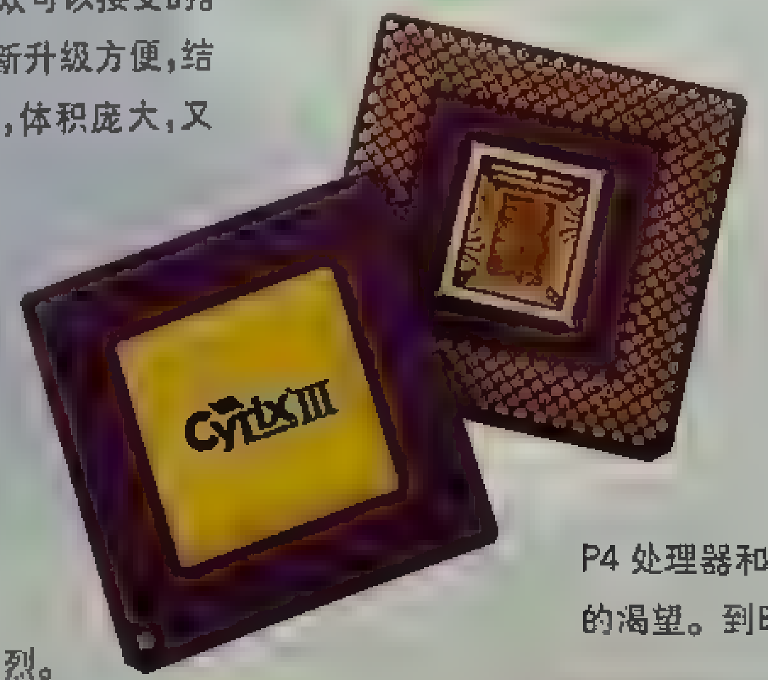
开关机淡入淡出,断电状态记忆。

S4.1的具体性能参数·幅频响应差5dB,声噪声38dBA;输入接口为6声道RCA线路输入;线路输入阻抗22K欧姆;低音单元采用防磁6.5英寸纸盆,直流阻抗8欧姆;中高音单元为防磁3英寸纤维纸盆,直流阻抗4欧姆;高音单元为3/4寸丝绢膜球顶高音,直流阻抗4欧姆。

笔记本电脑？还是移动PC？

精英 i-Buddie 便携台式机

对于消费者来说,笔记本电脑的特点在于方便、小巧、可移动、功能齐全。但长期以来此类产品的价格始终高高在上。虽然几经市场调整,屡次降价促销,但至今在国内普及率不是很高。即使以万元入门级笔记本电脑来说,其价格也不是普通大众可以接受的。



相对应的,台式电脑性能出色,更新升级方便,结构简单,易于维护,但它不能任意移动,体积庞大,又处处受到"线"制。最新调查结果显示,2001年国内台式机销售增长幅度锐减,个别地区甚至出现负增长,从以上状况来看,传统台式机市场面临严重挑战,急需新产品来满足用户更高层次的需求。

另外,近两年来,随着宽带接入、信息家电、无线网络等新兴技术日益成熟,人们对移动办公的需求越来越强烈。近期一份对北京、上海、广州三大城市的调研结果显示 38%的17至35岁间受访者希望拥有一台"动静两相宜"的电脑。也就是说希望未来PC机不仅具备强大的动力、丰富的功能,还应具备一定的灵活性和移动性。当然,与真正的商业用户相比较,这部分家庭用户对电脑移动应用的要求会低一些,价格承受能力也相应较弱,因此他们需要在传统台式电脑和正宗笔记本电脑中间找一种替代产品。

近日,台湾IT名厂"精英"将全球第一款"便携台式机"带到了大家面前。精英电脑作为全球最大的主板厂商,其制造领域还涉及笔记本电脑和PDA等产品,长期以来,精英一直尝试将台式机进行高度整合、减少空间占用和降低制造成本,并相继推出了Note PC、Book PC等高集成度的电脑产品,使台式PC向小型化的发展道路上迈进了一大步。

精英i-Buddie(中文名称·我的伙伴),最先推向市场的是A900系列。它采用威盛电子(VIA)专门设计的笔记本型C3处理器,是威盛在成功收购Cyrix后,尝试进入中央处理器制造领域又一重大举动。威盛这款微处理器功耗非常低,长期运行也不会出现系统过热而导致死机的状况。经过工程技术人员的测试表明,精英A900可连续工作20多天而不会出现故障,具有良好的稳定性。并且在和同配置台式PC的性能比拼中还占到了上风,表现非常优秀。

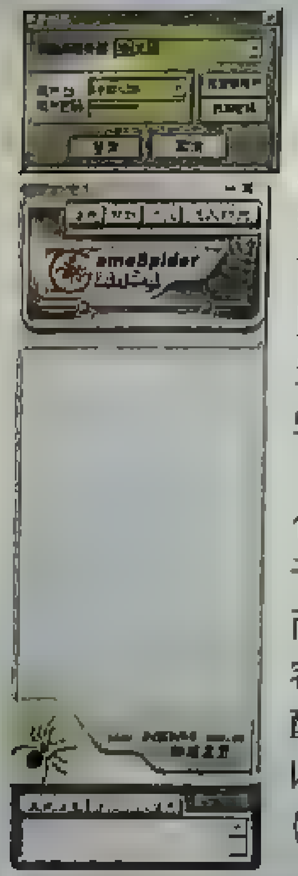
精英i-Buddie便携台式机具备传统桌面PC的DIY风格和整体性能优势,具有噪音小、散热好、可拆解、支持用户自升级等几大优点。作为第一款可移动台式机,精英便携PC改变了现代电脑办公的概念。标志着未来台式机的发展将逐步向着小型化和可移动(便携)的方向发展。

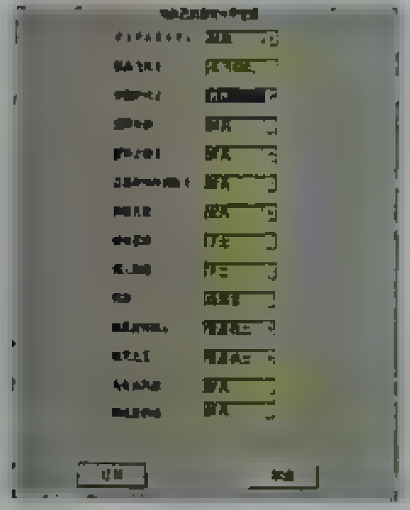
从目前市场来看,精英i-Buddie便携台式机在很大程度上弥补了商用领域里高端液晶电脑与普通配置电脑之间留下的空缺,同时也是继台式机和笔记本电脑出现后的又一新的应用解决方案。它适合于经常要同时在家中和公司办公,对移动有一定要求的电脑用户,对于改变办公环境,节省空间和能源,提高工作效率都有很大帮助。

目前精英推出的这款产品,采用是C3 1GHz Pro的微处理器和14.1英寸液晶显示屏,不久将会有一款13.3英寸液晶显示屏的便携台式机推出,其他配置基本不变,而价格肯定会更便宜。不仅让您多一种选择,并可使那些对显示屏幕要求不高的用户省去一部分费用。另外,精英i-Buddie便携式台式机的颜色方案也非常的丰富,除了目前市场上常见的灰色,还有黄色、蓝色和绿色可选,尽显时尚个性。按精英的计划,今年3月份后,还将推出采用P4处理器和AMD Athlon XP处理器的机型,从而满足用户对性能的渴望。到时候,我们会在第一时间内把信息提供给大家。

就这样陷在网中央

游戏蜘蛛平台

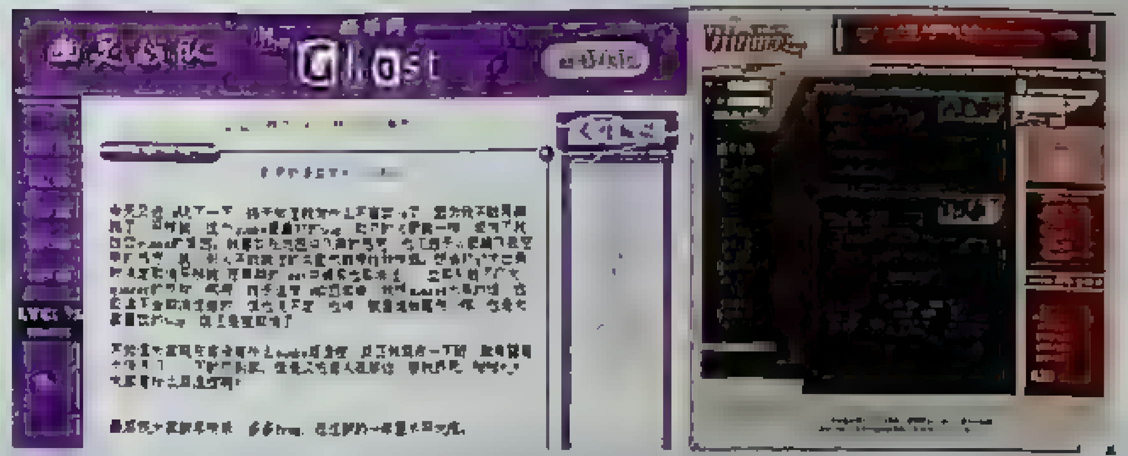




现在各种格斗、战略和动作游戏受到广大电脑玩家的欢迎，这类游戏多具有网络对战功能。当您轻松地完成单机任务，在与电脑的对决中战无不胜之后，自然希望寻求更高的境界——与其他玩家进行较量。这类游戏通常内建网络对战服务，但多数情况下需要用户登录至厂家建立的服务器上才能实现。限于网络速度、语言环境，再加上不同的游戏联线设置不同，给玩家带来诸多困扰。今天要介绍的《游戏蜘蛛》正是针对这一问题而开发的软件。

游戏蜘蛛定位在基于 PC 与 Internet 之间的，优化网络数据传输质量与速度的底层支持平台，适用于具备网络对战的游戏。它只具有支撑和容纳能力，而游戏开发商并不需要为其设计和提供任何支持内容，游戏蜘蛛的用户可以自行制作符合自己要求的配置文件，并运行于游戏蜘蛛平台上。游戏蜘蛛支持以它为核心，向用户提供可自行定制的网络空间（包括页面发布，建立在游戏蜘蛛上的个人专属区和小组专属区）等外延服务。

用户通过游戏蜘蛛可以与其它玩家进行一切支持网络功能的格斗、战略、战术、运动游戏的网络对战。在线即时交流的同时，您可以将其他玩家归纳为战友或对手，增强进行游戏时的团队感和成就感。通过游戏蜘蛛可以获得其他玩家的相关信息和资料，便于寻找和自己兴趣爱好相同的伙伴。良好的代码设计，可以实现游戏玩家之间的高速连接。对由于服务器



端原因造成的断线、无法接入等不稳定因素，游戏蜘蛛可以将其可能性减到最低。人性化的全中文界面设计，使得您只要通过鼠标点击就可以进入并立即展开游戏。游戏蜘蛛的模块划分清晰，预留有全面的功能接口，未来可以随时升级并支持新上市的具有网络对战的游戏。

游戏蜘蛛独有一个"约战"功能，在玩家觉得自己某款游戏玩得近乎要"独孤求败"时，可以向其他玩家进行挑战，在建立游戏的同时，只要输入对方号码，便可以从游戏蜘蛛系统发出通知，然后等待对方决定是否接受挑战。其他用户无法加入约战的游戏。

建立战队是游戏蜘蛛的另一个特色功能。在本平台的所有用户都可以建立自己的战队，把亲友及同好玩家组织在一起，建立自己的队伍组织。这不仅给用户更多交流空间，也拓展了相应游戏的耐玩度。拥有战队了，如果想发布消息，招募队员，玩家还可以在游戏蜘蛛的网站（http://www.diewar.com.cn）上制作自己的战队主页并随时修改。

在一组游戏进行完毕时，所有玩家都会看到一个菜单。通过菜单，选手间可以互相给对方在本次较量中的表现进行评估。其他人可以由此了解各位玩家的水平和口碑。玩家进入游戏前，还可以查询建立游戏的玩家，使用的机器配置是什么。解决以往进行网络游戏时，因对手机器配置异常而退出的苦恼。

碟霸 2002 XP 试用报告

《碟霸 2002XP》（以下简称碟霸）在强化一般播放器功能的同时，增加了"剪辑"和"复读"两大特点，是集多功能于一体的影音应用工具。

碟霸支持的格式非常多，远超其他同类产品，除支持常见的影音格式外，还可以浏览图像文件、DVD 文件甚至 Flash 动画。同时，它还支持在线播放、实时检索、换肤操作。欣赏 DVD 影片时，是不是对一成不变的字幕感到厌烦？想过在喜欢的电影里加上自己的文字吗？碟霸可以满足这个愿望。右击碟霸，选择[字幕控制]→[插入字幕]，然后在打开的窗口输入自己的文字即可，同时还可以对字体、颜色、字号进行自由设定。这样就可以在欣赏电影的同时看到自己喜欢的文字，很有意思的体验哦 ……

现在很多影音播放软件都具有保存电影片段功能，但它们几乎都有两个小小缺憾 一是只能保存 MPEG 格式，比较占用硬盘空间。二是它们不支持多个片段的连接保存，只能将影片内容分步保存成几段，再导入到影音编辑软件中二次处理，耗时耗力。在碟霸中，我们除了可以把影音文件保存为微软统一支持的超小容量 WMV 格式外，还允许把这些片段连接成自己喜欢的影片，更重要的是，还可以对所选部分进行自由编辑，欣赏自己编辑的电影一定会别有一番风味。

碟霸增加了语音复读功能。启动该软件，打开英语光盘上的学习视频文件，听到自己没理解的地方可以指定这一部分进行复读，直至听懂为止。同时还可以通过麦克风进行跟读学习。碟霸内置可视的录音波形对比，可以把用户的发音与原文进行精确对比，从而纠正朗读错误。

碟霸具有很好的优化播放效果，用鼠标在播放画面框出自己喜欢的部分，然后松开，您会惊喜地发现自己喜欢的部分被放大了，而且几乎没有任何失真！另外，碟霸内置独创的 RealPlayer 优化播放，即使以全屏方式运行，也仍然有出色的效果。

Intel Application Accelerator 实测

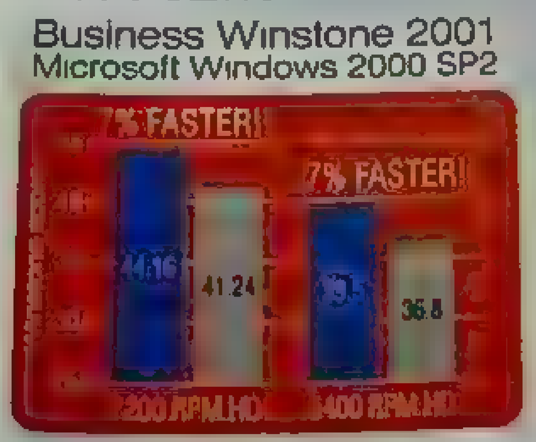
什么是 Intel Application Accelerator

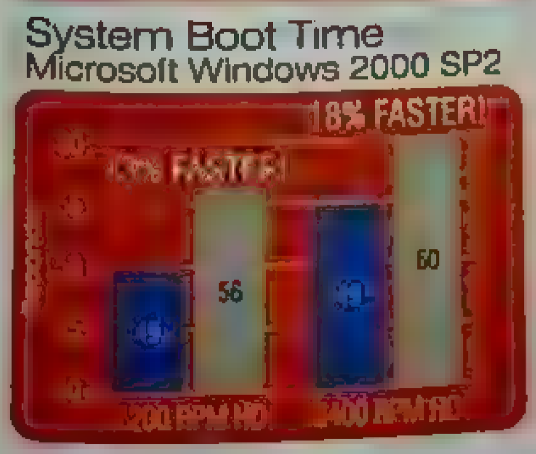
整个计算机系统包括很多重要的组成部分，DIYer 通过"软硬兼施"，一直在努力把每一个部件的性能都充分发掘出来，只有这样才能使我们在硬件方面投资的每一分钱都发挥出它应有的作用。所以这回我们打算和大家一起换换口味，简单测一测最近炒得火热的 Intel Application Accelerator（英特尔应用程序加速器）到底效果如何。

Intel Application Accelerator? 应用程序加速器?? 这是什么，它又有什么用处呢??? 在 2001 年的的 Computex 展会上，Intel 兴奋的宣布了一款他们开发的芯片组加速驱动，这就是 Intel Application Accelerator。

Intel 的馅饼？

根据 Intel 的测试报告显示，这款 Application Accelerator 能够减少 10~20% 的系统启动时间，同时还可以加快所有的应用程序执行速率 5~10%!! 它适用于主板采用 ICH2 和 ICH3 芯片的系统，而这些芯片被包括在大多数的 8xx 芯片组系统中。也就是说，大多数使用 Intel 8xx 芯片组主板的用户，都能够利用它免费提升系统性能！而且，Intel 专门提到，相对于 P3 等系统来说，P4 电脑的用户能够从这款加速驱动中获得更多好处。同时，Intel 还散发了两张他们自己的测试图片，分别是 Application Accelerator 使用前后在《Busness Winstone 2001》的分值变化对比和 Application Accelerator 使用前后，系统启动时间对比图片。





在这些图片里，我们赫然看到，《Busness Winstone 2001》测试分值，在安装加速程序后较安装前提升了 7%。更夸张是，在 Win2000 SP2 系统下，启动速度依机器配置不同，分别提高了 13~18%。仅仅通过安装一个驱动程序，然后花上十几秒的时间重启一下机器，我们就免费获得了 Intel 从天上递过来的馅饼? OK，那就让我们尝尝这馅饼的味道到底怎么样。

实战

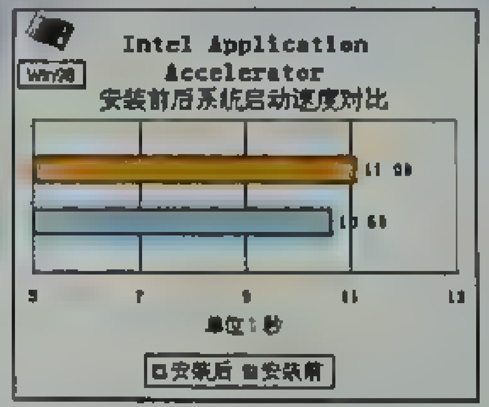
由于只需要测试一款驱动在安装前后的系统效能表现，所以我们选择单一平台来测试。配置如下

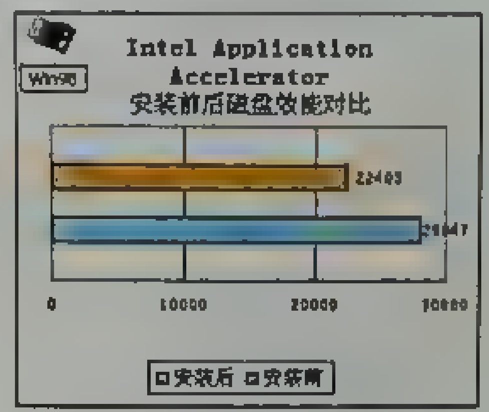
Intel 赛扬 1GHz CPU；捷波 618AS 射日 815EP 主板（Ultra ATA Controller· Intel 82801BA）；Seagate ST360021A（60GB 7200 转/分）硬盘。对于安装 Intel Application Accelerator 后的磁盘性能波动情况，我们采用《SiSoft Sandra Professional》（v1.10.8.39）的"File System Benchmark"部分来监测。对于系统启动速度测试，我们每种情况取样 10 次，样本精确到 1/1000 秒，求平均值后四舍五入得出精确到 1/100 秒的最终数据。对于应用程序的加速能力，我们使用《QUAKE Ⅲ ARENA》等 3D 游戏来测试。

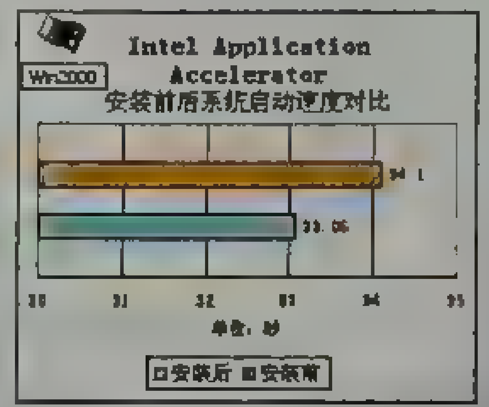
我们先来看看 Win98SE 操作系统中 Intel Application Accelerator 安装前后的表现 在系统启动速度方面，安装前完成启动时间平均值为 11.08 秒，安装后完成启动时间平均值为 10.63 秒。

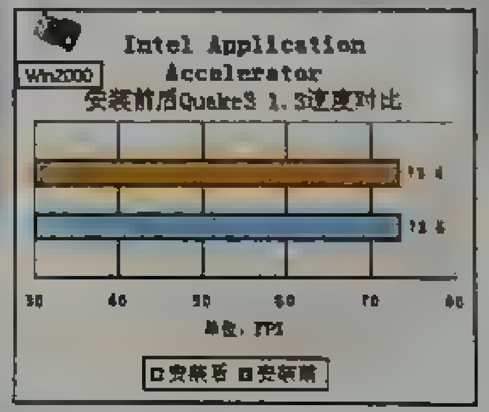
在磁盘效能对比方面，安装前分值为 22405，安装后分值为 28047。

通过加速程序在 Win98SE 系统下的测试，我们看到，对于使用 Win98 系统的朋友们来说，虽然在系统启动速度方面并没有 Intel 所宣传的那样神乎其神，但 Intel Application Accelerator 作为一款增强 Ultra ATA 效能的驱动，确实非常有必要安装。









接着我们来看看 Win2000 操作系统中 Intel Application Accelerator 安装前后的表现·在系统启动速度方面，安装前完成启动时间平均值为 34 10 秒，安装后完成启动时间平均值为 33.06 秒。

在《QUAKE Ⅲ ARENA》（v1 30）的测试中，我们将 Graphics 设置为 Normal，分辨率设为 640×480 象素，色深设定 32bit，采用双线性过滤。运行 Four.DM_66 Demo 后得出的 fps 数分别为 73 4 和 73.6。

通过在 Win2000 系统中的两项测试，我们可以看到 Win2000 启动速度有了 1 秒多的提高，幅度虽然不大，但这让我们很清楚的看出 Intel Application Accelerator 在技术上确有独到之处。在 P4 平台下，Intel Application Accelerator 有可能会有更好的表现。《QUAKE Ⅲ ARENA》的测试让人感到有些遗憾，因为我们确实没有感受到实质上的效能提升。

在这篇简短的测试结束之前，我们向所有可以安装 Intel Application Accelerator 的 Intel 8xx 芯片组主板用户推荐这款加速驱动。"馅饼"的味道虽然没能像 Intel 宣传的那么"美味可口"，但它的免费举措值得赞许。

本月资讯速递

豪杰贺岁，"立体影院"迎回家

为喜迎2002年春节来临，国内多媒体及网络技术知名企业北京豪杰公司，向广大电脑用户推出新款影音娱乐经典之作——《豪杰立体影院2002》贺岁版。目前此款产品已在全国各地软件专卖店、电脑城、书城等场所全面上市。

《豪杰立体影院2002》贺岁版硬件部分与豪华版、标准版不同，

它由"豪杰3D液晶眼镜、3D PCI卡及VGA转接线"组成，功能强大、兼容性更好，可在Win9x/Me/2000/XP等操作系统下流畅运行。它对电脑配置要求低，全面兼容各类显卡，支持数千款3D游戏，用普通电脑即可享受高品质的立体影音效果。

播放软件界面豪华、美观，人性化设计可任意组合、换肤（图-02）。它操作简单、直观，只需用鼠标在播放界面轻点"2D转3D"按钮，就可将普通VCD转成立体电影。独创3D纠错技术，左右声道和立体声道可随意切换、控制，立体影音效果更加逼真、刺激。

豪杰公司独创 "立体电影制作合成工具"，和"立体图片浏览工具"，可使您在欣赏立体电影、玩3D游戏之余，亲自动手，享受DIY立体电影和立体图片的乐趣！它支持60多种普通图像格式转化成立体模式，实现6种模式观看图像立体效果。全面支持《豪杰遥控司令》，5米内随意遥控播放，使娱乐享受更加随意自然。

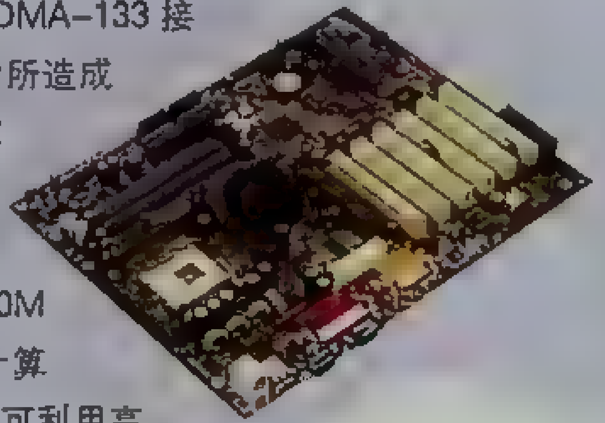
"豪杰3D眼镜"结合世界最先进的3D硬件技术，高品质液晶镜片，高垂直扫描频率达160次/秒。支持多副眼镜技术，使多人可同时观看或同场竞技，视觉无疲劳感、保护眼睛。《豪杰立体影院2002》贺岁版原价450元，在"中国心 豪杰情"大型正版软件推广活动期间，仅售398元。同时此款产品超值附赠精品看图软件《豪杰大眼睛》、游戏《铃木车神2000》、100首世界名曲及三部经典电影《中华保镖》、《纵横四海》、《双龙会》。

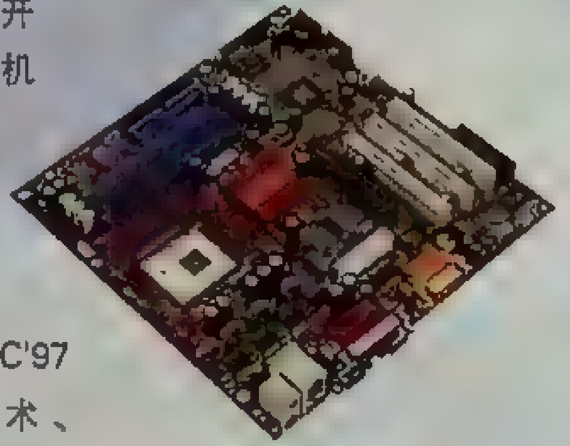
三家四地争辉，威盛、精英、讯怡巡展

精英、威盛和讯怡借"中国精英、中国芯"活动，将在北京拉开采用P4X266A芯片组的P4VXAD、P4VXMD主板及相关产品全国巡展。

此次精英公司展示的采用威盛最新P4X266A芯片组主板，使用台积电0.22微米、三层金属层工艺制造。P4X266A在P4X266基础上对内存控制器做了进一步改进和优化，加入了表现出色的"Performance Driven Design"（性能传动设计）单元，进一步缩短了内存的命令时序和读写周期，从而使P4X266A可以更好地对DDR内存提供支持。换句话说，精英P4X266与DDR266内存匹配性能最优。这项重要改进将使内存运行速度得到显著增加，从而明显提高系统应用性能。

其次，精英P4VXAD、P4VXMD主板还添加了几项"超前"特性支持前端总线频率为400MHz的Pentium 4处理器，能够有效缩短CPU等待时间，提高总线利用率，使处理器可以有更多"实际"可用时间进行运算；提供业界领先的UDMA-133接口，最大限度缓解由于数据传输所造成的系统瓶颈，支持全新的USB 2 0规范，将USB数据带宽提升整40倍，由原先的12M bps飙升至超越IEEE 1394a（400M bps）的480M bps，大幅改写计算机周边设备的应用前景，未来并可利用高带宽功能及支持热插拔的特性，开发出更高速及更高整合度的计算机周边与多媒体设备。





这几款采用VIA P4X266A芯片组的主板，除在速度上具有无与伦比的优势外，在功能方面同样全面周到。它们都集成AC'97声卡，具有智能免跳线技术、LAN/MODEM唤醒和硬件监测功能。

微星"钛"家族又添虎将

微星显卡总代理盟创科技近日再为MSI"钛"家族新添一员虎将"StarForce Ⅲ Ti500TD。

StarForce Ⅲ Ti500TD采用"钛"系列芯片最高端产品GeFORCE3 Ti500，其核心/显存频率高达240/500MHz。配合nVIDIA最新"雷管4"驱动，可以达到顶级性能表现。同时nVIDIA还在GeFORCE3 Ti系列中加入"阴影缓冲"（Shadow Buffer）和3D材质（3D Textures）技术；后者可以使256×256×256的材质纹理从64MB压缩到8MB，让显卡处理更大的细腻场景。借助Quincunx（五点排列）多重取样全景反锯齿技术，可以让GeFORCE3显卡以FSAA 2×的性能损耗，获得FSAA 4×的画面效果。

微星StarForce Ⅲ Ti500 TD做工用料出色，采用8层PCB板，支持VGA、DVI（液晶数字接口）和S Video/RCA复合视频输出。附件包括RCA视频线和一根S端子线，随显卡赠送丰富软件，包括Win-coder、Winproducer及完整版游戏《Sacrifice》（《活祭》）。

nVIDIA进军iMac

nVIDIA公司在2002年1月举行的旧金山Mac World博览会宣布，随着苹果公司推出采用GeFORCE2 MX技术的新款iMac台式机，nVIDIA图形处理器（GPU Graphics Processing Unit）已成为所有Macintosh台式机平台的标准配置。新款台式机性能超群，价格适中。它凭借nVIDIA图形处理器卓越的性能和质量，配上苹果iMac革命性的人体工程学设计，为用户创建出激动人心的电脑数字解决方案。

"在未来短短1年时间里，nVIDIA将成为所有Macintosh台式机平台图形处理器（GPU）的供应商。"nVIDIA公司负责全球销售的副总裁Jeff Fisher说，"苹果公司的新款iMac与nVIDIA备受称赞的图形技术联姻，可确保用户能够获得前所未有的效果体验。"

"新款iMac将重新诠释用户的视觉体验。"苹果公司负责全球产品营销的副总裁Philip Schiller说，"在新款iMac的创新设计中，Mac OS X和PowerPC G4处理器的威力与GeFORCE2 MX芯片卓越的图形处理技术实现了完美结合，带来了令人激动的三维视觉效果体验。"

七喜大水牛Buffalo推出新款网卡

广州七喜电脑的Buffalo大水牛品牌近日推出新款网卡BF-630TX。它具有独特的南北桥独立芯片设计，北桥采用VIA VT6102芯片，负责网络协议的分析处理，内置256KB缓冲；动态DMA支持，分离2KB FIFO缓存空间。南桥独家采用VIA最新VT6103芯片，提供增强的信号纠错和校验功能，极大减少单位时间DB值（丢包量），此芯片可使网卡使用100BAST-TX超五类网线，最大传输距离可以达到120~130米，还可降低CPU占用率。

BF-630TX网卡的双芯片同时工作，分工更明确，功能更细化。相对8139C单芯片，不同单元间的信号干扰大大减少，同时降低了网卡功耗和发热量，使产品使用寿命和稳定性大大提高。

连邦"十佳国产PC软件"新年启动

由连邦软件主办的"爱国者移动存储杯"连邦软件排行榜"2001年度国内十佳优秀PC软件"评选活动目前在全国范围内展开。

本届评选活动的主题是："抵制盗版软件、选用国产精品"。它与往届活动的主题有一脉相承的特点，旨在树立国有软件品牌形象，让国人认识并应用国产软件，让更多人参与开发、制作国产软件，保护国产软件开发商和用户权益不受侵害，同时让国内厂商拿出更多资金来重塑国产软件形象。

连邦十佳评选已形成了自己特点。

面向全国 用户可以在连邦下属的全国300多家专卖店免费领取选票及宣传资料。

投票灵活 用户既可以直接向连邦软件专卖店索取选票及宣传资料；也可以将相关报纸杂志上的选票剪下填好后投寄给连邦，也可以直接登录网上连邦（http //www federal.com cn）参加投票。

透明度高 选票制作、发放及统计由北京市公证部门全程公证。《连邦软件大世界》将出版评选活动的特刊，详细介绍参选产品、评选规则及概况等。

评选公正，结果权威 选票收集后，由公证处监督选票统计，评选结果经公证后发布。

参选产品覆盖整个软件产业 此次参选产品分8大类，共108个品种，用户借此可以了解最流行的产品和最新市场资讯。专业人士借此可以了解市场需求及发展趋势。

可以预见，此次评选活动必将对促进软件行业自律、优化产业结构产生积极深远的影响。

另，为吸引广大用户关注并积极参加评选活动，主办单位将在投票用户中抽奖，一等奖可获5千元奖品，获奖人员多达1千多人。奖品由组委会通知本人在当地连邦软件专卖店领取，具体办法在《连邦软件大世界》和"网上连邦"公布。

源兴24×刻录大师超低亮相

源兴公司近日将950元刻录机以880元超低价上市。该款产品名为"源兴24×刻录大师"。该款刻录机包装使用仿古木盒设计，为防止烧录过程中"飞盘"现象的发生，特别采用Just Link保护技术！

源兴为其产品提供DIY保障卡，一卡在手可享受源兴"百日换新，一年保修"的售后服务。无论你是刚踏入刻录的初学爱好者，还是早已对刻录了然于胸的高手，相信这款源兴24×刻录大师一定不会让你失望！咨询电话0755-3260210。

镭丽7500白金版，290 MHz限量卖

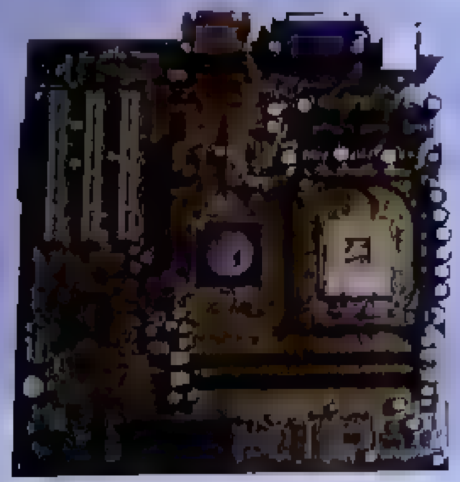
ATI Radeon 7500是发烧级游戏显卡，国内第三方厂销售的产品都采用核心/显存频率270MHz这一设定。ATI原厂7500则为290/460MHz，但中国市场却迟迟不见其踪影。深圳联维尔公司在第一时间于国内推出镭丽R Ⅱ 64DS白金版，将核心/显存频率提升至原厂设定。它拥有比其他第三方厂R7500更强大的效能，保持原厂产品优势，满足发烧友包括价格在内的全面诉求。

镭丽R Ⅱ 64DS终极版采用屏蔽电子干扰极强的6层PCB线路板；标配韩国现代原厂4纳秒显存颗粒，配备VGA、DVI和TV多显示接口；安装有超频必备的原厂超强滚轴9叶散热器，全面支持Windows XP系统。

镭丽R Ⅱ 64DS（7500）白金版（290 MHz）已于近日上市，优惠价格1099元。

美达推出集成显卡的P4主板

2001年11月威盛发布ProSavage DDR P4M266芯片组，它集成S3 ProSavage8图形核心，是基于P4平台的第一款整合型芯片组。



近日深圳美达科技抢先推出采用该产品的主板 P4VAM。

P4VAM 采用的威盛 P4M266 芯片组除拥有 P4X266 芯片组功能特性外，更整合 S3 ProSavage8 图形内核，使它具备 128bit 的 2D/3D 显示性能，拥有相当于 AGP 8×的内部带宽，对 DVD 播放也能完美支持。它采用 V-MAP（VIA Modular Architecture Platform 威盛模块架构平台），和 P4X266 管脚兼容，可以与各种南桥芯片组搭配，以实现诸如 ATA-133 和网络功能的支持。美达 P4VAM 支持 P4 处理器的 400MHz 前端总线，支持 DDR200/266 内存。

此款主板由于集成显卡功能，可以为资金有限的玩家节省一笔投入，加上 VIA 芯片组本身就比 Intel 更实惠，所以成就了超值的美达 P4VAM。

技嘉显卡全面投入 ATI 阵营

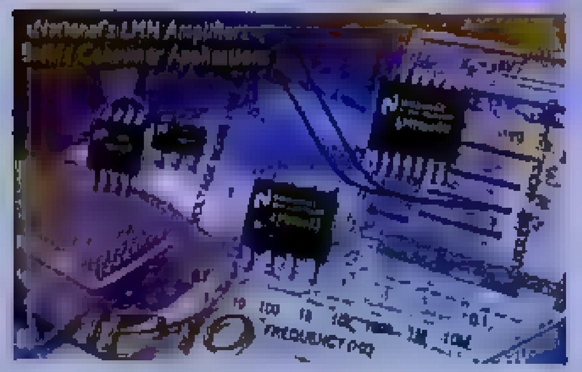
技嘉日前宣布，自 2002 年元月起正式将显卡产品线，全数转换至 ATI 阵营，并已对外公开销售 ATI 旗下 3 款高、中、低阶显卡。其中顶级 Radeon 8500 显卡 1 月中旬推出，原 nVIDIA 显卡将撤出产品线。技嘉计划以 1 季时间将现存 nVIDIA 显卡库存全数出清，今年将以齐全的 ATI 产品阵容、加强自有品牌形象等方式，挑战显卡年出货 250 万片的目标，以此估算将较去年实际出货量大幅成长 1 倍。

在 ATI 积极接触下，技嘉 2002 年元月加入其阵营，与撼讯科技并列 ATI 在台第一梯队显卡供应厂，也成为台湾一线主板厂中首家跨入 ATI 阵营者。对此技嘉表示，决定生产 ATI 产品主要因看好其竞争力，及图形芯片价格优惠。未来只要 nVIDIA 价格适宜，不排斥同时生产 ATI 及 nVIDIA 系列产品。

技嘉目前已量产的 ATI 显卡包括 Radeon 7500、7000 及 Rage 128，2002 年 2 月底前，将 ATI 阵营现有产品线开发齐全。

美国“国半”VIP10 工艺 LMH 放大器上市

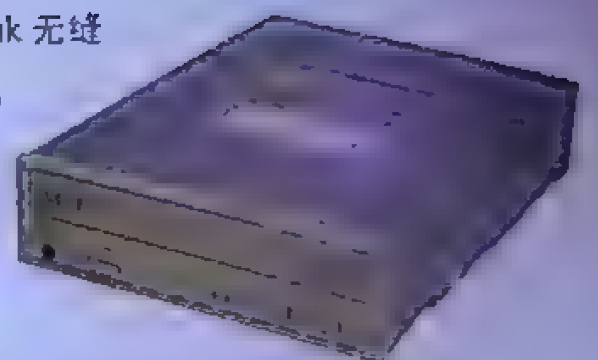
2002 年 1 月 30 日美国国家半导体公司推出 3 款采用 VIP10 先进工艺技术的全新 LMH 放大器。这 3 款专为高速模拟产品市场而开发的放大器具有低噪、低功耗及高带宽等优点，适用于通信及其他高速应用方案如 xDSL 调制解调器、有线及数字机顶盒及 DVD 播放机。



3 款产品中，LMH6622 是噪音低、速度高的双组放大器，最适用于接收来自长双扭式电话线如 ADSL 应用方案。LMH6639 是单电源供应的满摆幅（Rail-to-Rail）输出放大器，设有极低耗电的停机功能，供电仅 3.6mA 时仍支持 190MHz 带宽，最适用于低功率便携式应用方案，如移动电话、个人数字助理 PDA 及便携式调制解调器。LMH6644 采用单电源供应满摆幅四重组装放大器，应用于对信号素质要求极高的应用方案，适合有线及数字机顶盒、DVD 播放机及其他高速应用方案。

微星刻录机添新贵，MSI 推出光电鼠

微星科技近日发布 24×新款高速刻录机 MS-8324。这款 CD-R/W 驱动器可 24 速刻写 CD-R，10 速覆写 CD-RW，40 速读取 CD-ROM。它采用 Seamless Link 无缝连接技术，可有效防止缓存欠载。这款产品采用 E-IDE/ATAPI 接口，使用快闪记忆体（Flash Memory）和存储系统固件（Firmware），未来可下载刷新升级，为用户提供扩充功能的空间。内建 2MB 缓存，使数据传输不再拥塞，特殊设计的抗震减噪结构，运行时噪音更小。MS-8324 随机赠送 Nero 刻录软件和一张 CD-RW 光碟。



另外，微星今年在春节期间推出其第一款光电鼠标——星光鼠（Star@）。Star@ 采用新一代光学扫描技术，通过内部光电感应器高速扫描接触面，根据信号变化决定光标在屏幕的确切位置，解决了传统鼠标易脏难维护的问题。它可以摆脱鼠标垫的束缚，在任何非红色、不透明的平面上使用。

奥美嘉神雕 24×刻录机惊爆 799 元

奥美嘉神雕刻录机采用 Just Link/Just Speed 技术。前者是当刻录过程中缓存内的资料突降到一定比例时，刻录机自动关闭激光头，等缓存资料存满到一定比例再继续刻录，后者是·在 CD-R 盘片载入刻录机后，驱动器根据介质的品质选择最理想的写入速度。并自动使用 16×、20×或 24×进行高速刻写，从而避免刻录中出现意外。此款 24×刻录机自春节起以 799 元超低价发售。

艾尔莎率先推出 GeFORCE4

nVIDIA 于 2002 年 2 月 5 日正式推出更新规格的显示芯片 NV17，即 GeFORCE4 MX。这款芯片采用 0.15 微米制程，两条渲染管线，每条管线集成两个纹理单元，内核速度高达 250~300MHz，显存分别采用 166MHz SDR SDRAM、400MHz DDR SDRAM 和 550MHz DDR SDRAM 等不同规格。作为 nVIDIA 最亲密的合作伙伴，德国艾尔莎（ELSA）与 nVIDIA 同步第一时间推出采用该芯片的影雷者 517 系列显卡。ELSA 影雷者 517 系列共分 3 款：影雷者 517 ViVo、影雷者 517 TV-Out、影雷者 517 SV。

517ViVo 3 款中的重量级产品，采用 GeFORCE4 MX460 芯片，核心 300MHz，配备 64MB DDR 显存，显存频率达 550MHz。内建硬件加速 MPEG-2 译码，加强动态补偿功能，支持全屏幕播放 DVD 及 HDTV。支持双头显示，为消费者提供更多选择。提供 DVI 数字接口，新加入的 ViVo（视频输入 + 视频输出）功能较之前只有视频输出接口的显卡多增加功能，可以使用户将 DV 摄像机或录像机信号直接保存到电脑上，大大增加显卡多媒体能力。大幅提升的 3D 效能使此款显卡成为游戏发烧友的终极选择。

517 TV-Out 采用 GeFORCE4 MX440 芯片，核心频率 270 MHz，64MB DDR 显存，频率 400MHz。其他技术特色同上。适合对 3D 游戏有较高要求的玩家。

517 SV：采用 GeFORCE4 MX420 芯片，核心频率 250 MHz，166MHz 的 64MB SDR 显存，与前两款显卡拥有同样出色的性能，但免去双头显示的支持，降低成本，成为最具性价比的 3D 显卡。

当游戏遇见历史

——论《帝国时代Ⅱ：南京大屠杀》事件

文 / 安安

在跨世纪已两年的时候，中国人玩起了堕落。最轰动的当然是我们的还珠格格“投敌”了，给鬼子的旗子当起了代言人。一时间爱国比赛此起彼伏，煞是热闹。接着又是下九流的行业出位，紧跟娱乐圈之后，向来为国人所不齿的游戏圈又捅出了个漏子·有人用《帝国时代Ⅱ》的编辑器搞了个“南京大屠杀”的游戏，并被做成盗版贩卖。

游戏，盗版，帝国主义，国恨家仇——这几个词汇一旦相遇，愤怒和痛苦的时候又到了。

整件事情的来龙去脉并不复杂。大致是长春市一位市民发现该市的盗版市场有一套《帝国时代Ⅱ：南京大屠杀》的游戏出售，遂致电该市一家报社举报。该报社于 1 月 10 日刊发了新闻，引起有关部门重视，于是重拳出击，横扫盗版市场。接着某教授出面表态，哀叹如今世风日下云云。

本来至此事件该告一段落，成为我们社会主义改革开放大潮中精神文明建设的一个插曲一个胜利，但谁想平地波澜起，一封信寄到了那家报社。写信人自称是“南京大屠杀游戏”作者——一个叫火心的人的朋友，信的内容主要有两方面

一、报社记者购买盗版侵犯了他们的知识版权。

二、报社歪曲了他们制作游戏的原意。

接着写信人又表达了他们的三点要求，原文如下

“1.贵报就贵报记者使用我的和火心兄的盗版战役作出解释并在贵报上作出道歉声明！！

2 贵报就贵报记者用‘反动游戏’、‘宣扬日本军国主义色彩’等字眼来形容火心兄的智慧结晶作出解释并在贵报头版作出道歉声明！！

3.以后不得在未联系战役作者的情况下随意评论我们飞翔之鹰帝国时代战役制作小组成员制作的一切战役！”

最后落款是四川大学计算机学院 99 级学生杨某。

此事一出，在很小的圈子里造成了很大的轰动。游民们拿出了他们当初参加批赵爱国比赛的力气，把各种脏话口水向记者、上级领导和那位倒霉的教授头上扣去。可以想象，多少人放下了《勇者斗恶龙》、《最终幻想》、《樱大战》，跳出来维护了游戏的尊严，以及爱国情操。

真是感人，比《仙剑奇侠传》、《还珠格格》感人不知多少倍。

我首先惊讶于那位写信人的大胆，连 FANS 如云的堂堂赵小姐都招架不住，他却敢出头认领那个烫山芋，真是为搏出位啥都敢做。但这种胆气，又不能上到勇敢那层次，毕竟做游戏那个正主还没露面。充其量，也就算个无知者无畏吧。

拿别人的编辑器编个战役就满口嚷着知识版权，这种勾当真是充满了无厘头风格。记者买的盗版就算侵权也是侵微软的权，关什么“飞翔之鹰帝国时代战役制作小组”屁事？再者我还没听说微软的《帝国时代Ⅱ》在中国大陆被正式代理过，不知这位又知识又版权的杨先生和什么制作小组是从哪弄来游戏的呢？那位火心的“智慧结晶”被记者扣上个“反动游戏”如果就是横加污蔑，法轮功大概也该跑出来为他们的邪教帽子喊冤了。至于未联系作者不准别人评论等语更是傻得可爱，游戏杂志电影杂志音乐杂志登了多少评论，凭心而论几时用看作者脸色？再说人家省级的报社本来才懒得评一个名不见经传的什么工作室的手笔，但既然扯到中国人的伤疤，作为中国人就不得不评，不得不批，不得不骂！

作者最大的论点就是，写这个任务是为教育青少年，所谓“寓教于乐”。还拿电影《南京大屠杀》（不知指哪个，据我所知这方面电影只有一个《南京 1937》）类比，称既然电影看得，当然游戏就玩得。

这就关系到一个问题，游戏是什么？玩！游戏历史，就是玩历史！30 万同胞的血化作一玩，国人最深的伤痕博君一乐，亏那些人想得出来！试问那个能把同盟结到日本头上，制作精美的骑兵屠杀着被城镇中心生产出来的平民，结尾甚至冒出“因为你，南京大屠杀无人生还”字样的《帝国时代Ⅱ》自制关卡有没有一丝一毫的对历史的尊重？不论作者自己怎么定性，在人名、对话、剧情上怎么装潢，这个东西本质上就是一个帝国主义造的电脑游戏，它的功能就是让人去爽去 HIGH。那些在屏幕上动来动去的小人给坐在电脑面前的人的肯定是刺激大于沉痛，真这么寓教于乐下去，也许到头来我们的青少年对南京大屠杀的印象，就是在《帝国时代Ⅱ》里动来动去的小人。

必须承认，游戏有时而穷。这个形式不是用在每个题材上都合适的。这次《帝国时代Ⅱ》有编辑器你拿他来寓教于乐，下次假如《同级生》什么的也出了编辑器，你是不是还拿它来寓教于乐一番？

写到这不由一声叹息。其实这个圈子的前科也不算少了，最出名的莫过于《红色警戒》，从当年《红 XXX》的隐晦到现在 2 代畅言无忌，游戏还是那个游戏，流行还是那样流行，但原则就不是那个原则喽。当然，美帝苏修嘛，乱七八糟也情有可原，但如今鼠标点到了我们自己的伤口上，这就值得大家好好思考了。

毕竟，历史是不能拿来游戏的。■

网友关于《“南京大屠杀”竟成游戏？》的讨论

故我在发表于：2002 年 1 月 23 日

我笑！笑小丑记者的愚蠢武断，笑爱国者们的慷慨陈辞，笑充斥于评论版面的良知和正义。中国人，看看你们说的都是些什么东西。我笑你们的虚伪和浅陋，你们的魔鬼逻辑，你们在一件小小事情上颠倒是非的手法，歇斯底里的热情。一个可笑的标题让我点击了这篇文章和相关评论，我所没想到的是笑话的大头还在后面，在文章里，在评论里。在这群令人忍俊不禁的同胞面前，我止不住地笑！直笑得脊背森森发凉。

天地发表于：2002 年 1 月 23 日

日本人出游戏拿中国人出气？哪个日本公司这么做了，日本人出游戏是为了赚你钱，怎么卖的多他们就怎么出，只有白痴才浪费那精力和财力，在游戏里你打赢了有甚么用？再说了要出气，还用费那劲？直接选 CHINESE，打 JAPANESE 不就好了？不过你别忘了，这个游戏是美国人出的，这种“爱国行为”不是太可笑了？有点志气行么？

“爱国”喊喊是没甚么，但关键是你喊完了你得去做点甚么，现在就是太多人都在喊，喊完完了，一个个感觉自己还都跟抗日英雄似的。整天嘴边上挂着“爱国”甚至拿这个开玩笑，实际上甚么也没做，整个是对这两字的“亵渎”。

游戏就是娱乐，而爱国教育是件很严肃的事，别老把两样扯到一块去！整天玩游戏还能玩出个英雄来？好比暗黑，美国撞了中国的飞机，你上战网，PK 个老美的 ID，那有甚么用呀！国家不是玩出来的！你玩的时候就是在娱乐，还有甚么爱国不爱国的！就算脑子里想着爱国，实际上做出来的事也和爱国一点关系也没有！你可以编个游戏把日本男人通通杀光，把日本女人先奸后杀，实际中呢？甚么也没变！你不过是又荒废了几个小时的时间而已！而在你玩的时候，小鬼子却在工作学习，增加他们的 GDP 和军备！脑子清醒点吧！别整天跟阿 Q 似的。

不冰的心发表于：2002 年 1 月 23 日

国耻能当游戏玩吗？你经常把你的屈辱事当做笑话讲吗？难道游戏的玩家一边玩一边流着泪吗？谁不是带着开心娱乐的心情去玩游戏的？这样

爱国、历史和强国

——战役作者火心自述

大家好，我出事了，请上这个网址就会明白是怎么回事了：

http://www xwhb com/ds/20020111/20020111094926290524 html

http·//gamea l4 bizcn com/bbs/forumdisplay.php?s=55650303c611d82a95e534985607c230&forum.d=14

谢谢朋友们一年来对我的关心，我不知道结果会如何，我不后悔但很伤心。

以下是我给记者的信

记者您好

我就是作者，你知道我为什么会做这个游戏吗？我告诉你，我是一个残疾人，当我知道12月13日是什么日子时，我为我的无知而感到羞耻。我问了很多人他们都不知道，当时我想起了这一句话：忘记历史时也就是历史重演的时侯。我知道我不能做什么所以我就做了这个战役，希望让更多的中国人不忘记历史。你是否看过开始时的历史那一项？我一直很敬重记者，因为记者为了解真相而不惜牺牲生命。可是我没想，我对祖国的一腔热血却被你说成了是“反动游戏，危害不可估量”，在看到我的游戏前，你是否写过纪念南京大屠杀的东西。不过我还是要谢谢你，如果不是你，因为你才有更多的中国人想起了12月13日，在我做这个战役时很担心，怕不会有人注意，现在不用怕了。我希望你对得起你的工作，向我正式道歉。

火心　1月12日

爱国、历史和强国

2001年12月12日，凌晨我上了CHINA918等几个爱国主义网站后。当我知道12月13日是什么日子的时候，我为我的无知而感到羞耻。《历史不容忘却》网有一篇2000年的记者采访记录，当时也快是12月13日了，记者问了很多路人：12月13日是什么日子，其中有老人、中年、青年少年。其中，很多人都不知道，只有一位老人悲痛的告诉记者是南京大屠杀开始的日子，是所有中国人耻辱的日子，于是我进了几个聊天室问了很多人12月13日是什么日子，他们中也只有几个人知道。

我想起了这句话　忘记历史时也就是历史重演的时候！我感到必需要为39万多死难同胞做点什么。所以我就做了这个战役，希望让更多的中国人不要忘记历史。有人说，在玩这个战役的前一个版本时，可以向日本鬼子求和或是进贡，难道真的有这样的中国人吗？我不相信。如果有人问我是否后悔做了这个战役？我的回答是不，虽然因此我可能成为“千古罪人”，但若能让更多的中国人记起了12月13日是什么日子，我觉得很值。这个软件目前只在亚联游戏的网站上发布供玩家下载，所以没有获得一分钱的收入。市面上的该战役均为盗版。如果因为我的战役给任何人带来麻烦的话，我在此表示道歉。

我在网上看到很多人骂我是汉奸，还有不少人咒我死，我是汉奸吗？不是！所以当我看到这些时只是感到无聊和无奈，看到这些骂我、咒我的人，我就会去死吗？我不会！已经和病魔斗争了22年，我不想这样为无聊的人死去！

他们这样的骂我、咒我，中国就会成为世界强国吗？中国就不会再有穷人了吗？如果这样真能让祖国强大起来，我现在就开始骂我、咒我自己，直到死！在网上发帖子骂人、咒人就算是爱国了？那么在抗日战争中牺牲的人不是太冤了吗？上网发帖子就可以做爱国志士了，多简单啊。可能有人会说现在没有战争，所以只有上网骂人，请问你有钱上网骂人，为什么不用这点钱帮助一些有需要的人呢？你可能说你也很穷，在加拿大有一个靠捡垃圾为生的流浪汉供养着5个非洲孤儿，如果你觉得比他还穷的话，我就无话可说。你也可能会说：“就我一个人去帮没有用。”难道你不知道大海是由无数个小水滴组成的吗？我就不信两三个人帮助一个穷人，十几年后中国还成不了世界强国，中国还会有穷人！

历史是什么？历史就是一个民族的生命，当一个人失去记忆时，他不能算是一个正常的人，当一个民族失去属于自己的历史时，也就是这个民族消失的时候！即使是最痛苦的记忆也该记下，如果有一个人把他觉得痛苦的事真完全删掉的话，他还是一个完整的人吗？

早在一千多年前日本就开始了对我国的研究，因为在从那时起他们就把我国当成了猎物。在抗日战争中，日军中有很多的中国通，他们为的是什么？我想我不说大家也会明白，我国有日本通吗？在甲午战争前13年当日本知道中国拥有了世界第6强的海军时，从日本天皇到平民全都拼命地省钱，终于13年后黄海海战中，日军以40比13的优势兵力重创北洋水师。虽然现在我们比过去强大了很多很多，但现在你可以说中国海军超过了日本海军了吗？

我不是要让大家去仇恨日本人，因为仇恨虽然可以消灭敌人但同时也会毁灭自己，就像有原子弹却很少被用一样。珍珠港事件是美国的国耻，他们只损失了五千多人和几十艘军舰，而我们呢？我们失去的是一半国土和国家的首都还有无数同胞的生命！

我只是想让大家记住12月13日这个让所有中国人感到耻辱的日子，就像一句老话说 害人之心不可有，防人之心不可无。

如果想和我聊聊请电子邮件到 hi1188@263.net，想骂我的话也可以，但我不会去看，我不会白白的浪费宝贵的生命。

02-1-26　火心

（转载自战役作者火心的个人主页七彩世界）
<http://huoxin.yeah.net>

以后听说到南京大屠杀了，还会有悲愤感吗？

如果连国耻都可以玩的话，哪还有什么不可以的玩的？肉体可以玩，人格可以玩，生命可以玩，一切一切都可以在娱乐中玩完！

亲爱的某些才子们，有些东东是不可以乱玩的！

请勿以国耻开玩笑！

龙骑士发表于：2002年1月19日

我在这里不想多说，我只想说大家团结起来，一致爱国！这才是根本。游戏就是游戏，我想火心确实没有坏的用意，但是这种方式不大对。记者才真的可恶，根本就是借此来谋取私利！

cloud发表于：2002年1月16日

看了前面的报道，我有些话想说“新文化报”有报道“将中国人视为‘国难’的南京大屠杀作为游戏，严重损害了中国人的民族情感”。片面追求“新闻效应”，把“爱国主义”当作什么似的随便炒作，令我联想起最近的“赵薇事件”。

其实“火心”制作的这个战役，只是为了纪念63年前的南京大屠杀，使我们不会忘记这段屈辱的历史。在游戏中出现的文字并没有哪里伤害国人的感情。要不然谁还敢拍关于“南京大屠杀”的电影、电视剧。

玩这个战役很容易，只须把最靠近“集结旗”处的城墙拆掉，让里面的村民赶紧往外跑，很快就胜利了（别跟我说人是不可能说拆就拆掉城墙的）。

仇恨发表于：2002年1月16日

我想不管是记者还是这个游戏的作者，他的本意是好的，这一点大家都要认识到。一切都在于这个话题太让我们中国人心酸了。我认为，大家是不是应该心平气和地把问题说清楚呢，而不是在这里无谓地谩骂。作为作者，可以站出来把想法和初衷告诉大家，让中国年轻一代都记住耻辱，强大我们的祖国。作为记者应该发挥舆论导向的作用，而不是妄下结论，误导大家。总之，我认为记者和作者他们都是好人，或许他们在因为看事情的角度不一样而有了误会，但他们为什么而愤怒?！因为他们都有一棵爱国的心！所以，请大家不要再在这里无谓地指责谁了，从我做起，强大祖国才是正事。从这件事我也看出来了，我们并没有象舆论所说的那样正在遗忘历史，相反的，新世纪的我们因为更开放而更了解了经济强大的重要性。仇，一定要报，但要有自己的实力才可以报仇。我爱祖国，大家一定也是的，记住12.13吧。

实在是不明白发表于：2002年1月15日

我看了一下报道，没有发现有什么反动的一面啊。从报道上看，游戏中是让玩家控制中国人去体验那一段屈辱的历史，而不是控制日本兵去体会杀戮中国人的快感，反动吗？难道玩家玩了后的是体会是后者而不是前者吗？我没有玩过这个游戏，但我可以肯定的是如果我玩了，我绝不会为游戏中的日本兵杀了一个中国人而兴奋，相反是一种悲哀一种愤怒。

不好意思，我还真不知道是12月13日这一天开始的。不过现在知道了，我想不晚。

那位记者，我更不明白了，那么清楚的知道游戏的内容还说是反动游戏，说实话，我一直不喜欢记者，现在这种感觉又加深了。

怡红公子发表于：2002年1月14日

作为记者，我很心寒。为有这样的同行感到羞耻。

记得金山公司出品的《抗日地雷战》等优秀游戏作品和我们现在评论的游戏作品有什么分别呢？都是为了让每一个中国人不要忘记国耻，在《抗》中难道不也是如果玩家技术不够，我们的英雄不也是会惨死在日寇的屠刀之下吗？假如说这样的游戏应该批判，我想我们不要玩游戏了，倒不如看一篇该记者或许能写出的大作《东京大屠杀》，按照作者的思路去看一篇无法竞争无法改变的糟粕。

网友一个自认为公正的人发表于：2002年1月11日

看到那位记者写的报道，我先是惊诧，继而恼怒，最后感到莫名的悲哀！我是个帝国游戏爱好者，这个战役我也下来玩过，对于火心的那段话记忆犹新。我相信，只要是稍微对电脑有点了解，玩过一点游戏的人，只要是稍微对任何事物没有先入为主的成见，而是抱持着一点点小心假设，大胆求证的精神的人，只要是真正秉着记者的职业道德，真实全面地报道事实真相，而不是一心只想炒作，提高保持发行量的人，是决不会

相关新闻报道

2002-01-10《新文化报》报道

“南京大屠杀”竟成游戏

长春惊现中国人视为国耻的南京大屠杀光碟游戏

读者投诉　莫忘国耻

1月8日下午，一位自称是长春市民的林先生打进本报热线电话称，长春市欧亚商都电脑科技城里有人兜售“南京大屠杀”游戏光碟，将中国人视为国耻的南京大屠杀作为游戏。

当日下午3时许，记者来到欧亚商都电脑科技城，在8楼入口处的25号摊床发现了《帝国时代2》之“南京大屠杀”游戏光碟。女摊主向记者介绍说，这种游戏光碟刚刚面世，颇受游戏者“青睐”。记者与她讨价还价后以3.5元的价格买了一张“南京大屠杀”游戏光碟，并以同样的价格买了一张《帝国时代2》之“美国大爆炸”游戏光碟，还向女摊主索要了信誉卡。下午5时许，记者回到报社后在电脑“读碟”时发现，两张光碟在电脑中显示的目录内容完全相同，均含有“南京大屠杀”游戏。但在安装游戏程序时出现光碟数据问题，导致无法使用。

9日上午，记者带着那张有问题的光碟再次来到欧亚商都8楼的25号摊床，那位女业户又为记者换了一张新碟，并表示绝不会再出质量问题了。记者留意到该楼很多业户均出售《帝国时代2》的游戏光碟。

游戏内容　残忍荒唐

记者回到报社顺利地安装了《帝国时代2》游戏程序，在游戏目录“征服者”中找到了“南京大屠杀”战役。游戏规则是，玩家控制南京市民逃脱侵华日军的追杀，规则规定在游戏中只要有5名南京市民逃生，就算胜利从而成为赢家。操作游戏中，屏幕上不断出现手无寸铁的数十名南京市民被日军紧紧追赶，最后一一死于枪弹之下，屠杀场面惨不忍睹。在日军屠杀的同时，电脑屏幕上还不断显示建筑物内有妇女被日军轮奸致死的说明文字。游戏中还有一个外交策略的选项，其中可以选择与日军同盟或敌对，还有向日军进贡的钱数选择。而记者在一个多小时的“游戏”中，始终没有过关，未能实现“胜利大逃亡”，游戏结束时屏幕显示：“因为你，‘南京大屠杀’中无一人生还。”

反动游戏　危害不可估量

记者“尝试”了该游戏后，对林先生的话深有同感。该游戏无疑有宣扬日本军国主义色彩。电脑游戏的玩者大多是青少年，这种游戏给他们思想上带来的危害不可估量，不但麻木，而且“游戏”更令人不可思议，就像一些学者指出的 一个中国人如果忘记了南京大屠杀的屈辱，就等于忘记了他是中国人 。

记者试图与该游戏光碟上印的生产商北京中龙科技发展有限公司联系，但通过北京市114电话查询台得知并没有该公司的注册电话。

2002-01-11《新文化报》报道

“游戏事件”国内媒体反响强烈

昨日本报刊发了《“南京大屠杀”竟成游戏》报道后，在我省乃至全国引起强烈反响，“南京大屠杀”游戏光碟成为众矢之的。长春市近百名读者打进本报热线电话，抗议并谴责游戏制作者及销售者的行为。一石激起千层浪，该篇报道经《北京青年报》、新浪、搜狐、网易等网站转发后，来自全国的读者和网友在网上发表意见，讨论热烈。“游戏事件”在南京市更是引起强烈的反响，昨日下午江苏电视台的两名记者乘飞机赶到长春，专门对此事进行深入采访。来自沈阳的消息说，“南京大屠杀”游戏光碟在沈阳也已发现。

南京：来长追踪“游戏事件”

江苏卫视记者专程来到本报进行采访

昨日下午2时许，从千里之外的南京赶来的江苏卫视“大写真”栏目的两名记者抵达长春，专程深入采访“南京大屠杀”光碟游戏事件。

与南京来的同行见面后，他们告诉记者，昨日一早国内几大网站就将本报“游戏事件”的报道上了网，江苏电视台有关领导看到后非常重视，立即派他们乘机飞往长春深入采访此事件。

下午3时，记者与两位南京记者来到出售该游戏光碟的红旗街某电脑商城，再次对商城领导进行了采访，但仍未见到25号摊位的业户。随后他们来到本报，对本报记者采访这一事件过程做了细致采访。

之后，本报记者又“回访”了南京同行，了解他们对这一事件的看法。他们说，作为南京人，对日军侵华的暴行永难忘怀。去年12月13日是南京大屠杀64周年纪念日，那天上午10点，3000名南京市民默立在南京大屠杀同胞纪念馆的悼念广场上，默哀3分钟，那天用以纪念的警报声久响不绝……南京大屠杀是南京人民心中永远的痛。虽然“游戏事件”刚刚被披露，南京知悉此事的人还不多，但作为记者，也作为一名普通南京人，他们的愤慨几乎不能抑制。他们还说，吉林省出版局的积极态度令他们感到欣慰，但游戏的生产者应该站出来道歉——不管生产者是不是合法公司。对于此事件的进展他们仍将在长春继续采访。

省新闻出版局

严查“游戏”光碟

（本报讯）昨日，吉林省新闻出版局有关领导在得知长春有经销“南京大屠杀”光碟游戏一事后，立刻责成省新闻出版局音像电子出版物管理处的庞春耕、闫洪涛两位处长组织人员彻底清查非法游戏光碟，同时表示一定要追查其进货来源，并将追究该游戏在我省流通渠道中各经营环节的责任。吉林省文化厅稽查总队也对此事表示关注。

省新闻出版局的庞、闫两位处长表示，除了继续对出售“南京大屠杀”光碟游戏的业户予以追查，他们还将对全省电子出版物市场进行整顿，坚决杜绝这种游戏继续传播。昨日，吉林卫视也派出记者对此事件进行采访。

商城：取消业户经营资格

（本报讯）昨日上午，记者再次赶到位于长春市红旗街的某电脑科技城，据该科技城一位经理讲，昨日一早他们就看到了本报的报道，并立即组织人员对科技城内300余业户展开清查，收缴了十余张《帝国时代2》游戏光碟，但并没有发现印有“南京大屠杀”字样的游戏光碟。25号柜台业主昨日一直没有营业，目前无法与其联系，因此无法调查其进货来源。据了解，该业主陈某在此经营电脑软件一年多，商城准备继续联系她，尽快进行调查。下午4时30分，商城召开紧急会议，宣布因业主陈某违反了科技城相关管理制度，在她的25号柜台贴上封条，取消其在科技城的经营资格，并对全体业户进行教育，如有类似事件出现将对其责任人予以严厉处罚。

网友：痛斥非法游戏

网友匿名：日本人那么有创意，都没有做一个什么“原子弹轰炸”的游戏出来让本国人“记住历史！”

网友xp_guo：一定要查出该游戏的出版商，并严厉处理。违背人民意愿和民族感情来达到个人利益的人和组织都应受到严惩。

网友koala0734：即使该游戏有所谓的让青少年了解历史的“正面”意义，本人也认为非常不妥！玩这种游戏的人时间一长可能就麻木了，我可不希望有人面对耻辱的历史，表现出毫不在乎的样子！

网友504217：玩那种游戏的人是可悲的，请尊重历史，保留作为中国人的良知！

网友过客：玩这种游戏的人大多数应该是孩子吧，别忘了孩子分辨是非的能力弱，他们从中会得到什么？会得到警示吗？相反他们会加入麻木者的群体倒是真的吧？

我省历史学者指出
国耻岂能当游戏

（本报讯）昨晚，记者与我省资深历史专家现任吉林省社会科学院历史研究所所长、研究员的刘信君教授取得联系，他说，他认真地读了本报关于“南京大屠杀”游戏光碟的报道，据此发表了自己的见解。

刘教授说，“游戏事件”从表象看是个人行为，就“游戏事件”而言，“游戏”软件制作者、销售者和玩家都只是单纯的个人，但事件反映的深层次问题却不能简单归结为这些人对历史知识的缺乏和对爱国主义的淡泊，这恰恰反映了一些人的素质问题，许多人对爱国主义的内涵缺乏了解，缺乏清醒及深刻的认识。

当记者谈到有游戏迷称该“游戏”制作者的本意是想通过“游戏”让更多的人记住南京大屠杀的国耻时，刘教授说，尽管“游戏”是虚拟世界，但操作者将祖国和同胞最感屈辱的这段严肃历史拿来游戏，这是极不负责任的行为。

（转载自《新文化报》主页）

写出这么一篇荒谬的文章的！这是一个什么性质的问题？恐怕并不尽如那位记者所说，是有人别有用心，散播社会流毒罢？国人对电子游戏的无知，偏见，妄加挞伐，才是这篇报道背后的东西吧？更深层的原因，鲁迅先生早在上个世纪就告诉我们了！

（转载自亚联游戏 http://www.asiagame.com/article/show_speak.asp?news_sn=20021117522）

（接后页）

誓与OFFICE血战到底的豪情确实令人感动，但在残酷的市场面前，民族情结还是稍嫌气短，《画王》并非金山的台柱；《游侠》基于金山的实力总是被拿来和FPE比，比较的结果就是FPE>游侠。其实FPE也非万能，比如当年的《风云》；而且游戏修改还是适度为好。现在游戏在玩家心目中的地位正从当初的满汉全席向快餐过渡，但好歹还是顿肯德基或麦当劳，再改就真成了电影院里的爆米花了，再加上各式各样的秘技、修改器和廉价的D版碟

入世了，常挂在人们嘴边的一句话就是机遇和挑战并存，但对国内的软件业而言，在挑战中生存下来也许才是首要任务。以北京市政府为代表的政府部门因为WINXP的BUG和微软的IT霸权主义而全部转用国产软件，前者实在是微软的家常便饭，哪天它要能推出无BUG产品才是新闻，不是有人计算过吗，假如视窗用户每死机一次就向盖茨索赔1美元，那他会在3年内破产；至于后者，如果全球90%的电脑里装的“窗户”都是Made in China，咱们是不是也该牛B一回，嚣张一把？否则也就不会出现当年闹得沸沸扬扬的微软状告亚都侵权案了。虽说亚都以微软实行价格歧视提出反诉，但无可否认的是当前的IT界还没人斗得过这个星球上最富的痞子。还有一种算法就是假设盖茨只活80岁，他必须每天花678万美元才能在上天堂前花完他所有的钱，美国司法部+19州联手都没能伤他分毫。手捧WINXP和XBOX的比尔用他那商标式的纯真微笑再次告诉我们，如果世界上只剩下一家做软件的，那就是微软。所以一味排斥并非解决之道，学习，借鉴，创新，“师夷长技以制夷”才是明智之举。而在这方面付出了最多努力的，却是目前生存环境最艰难的游戏业。

其实会电脑的人都知道，游戏也属于软件，但在国内这二者偏偏就是毒品和教科书的关系，除了相关媒体我们很难再听到支持国产游戏的呼声，尽管其中有精品有垃圾但至少我们能尝到多种味道的精品和垃圾。不知是否受EASports的影响，现在的软件都流行在名字后面缀上个年份，有这个必要吗？衡量软件好坏的标准又不是看年产量。没能力创新就扎扎实实做好售后服务，说起来容易，做起来也不难，难的只是自己想不想做而已。“一锤子买卖”应该是盗版商的德行可现实却正好相反。让自己的软件精益求精，比如Virtual Drive，速度慢，不支持PS碟等等，但极高的虚拟成功率这一点就足以让它把别的Virtual Drivers们统统甩在身后。

XBOX的主要负责人之一Robbie Bach针对PS2大肆宣传的视频采集和网络功能作出了这样的评论“这不是游戏机的发展方向。电话+烤炉或许很有趣，技术上也完全可以实现，但消费者真正想要的是一个好的烤炉和一部好的电话，而不是两种劣质品的集合。”也许当我们买软件也能买到实行三包、质量过硬的烤炉、电话、吸尘器时，国产软件的春天就不远了。■

国产软件 春天在哪里？

文/Sky Raider

如果把标题的“软件”换成“游戏”，肯定会得到不少业内业外的高人指点，但电脑毕竟不是次世代，还没简单到吃张盘就能吐出游戏的境界，总得需要操作系统和驱动程序吧？除此之外，装机时被请进硬盘的通常都少不了这几位 ACDsee，ACD System的，WINZIP，NicoMak Company的；WINAMP，Nulsoft的，超级解霸，豪杰的，金山快译+金山词霸或二者之一，金山的，自己估计还得弄个KV、毒霸、瑞星什么的以防万一。后三类几乎就代表或说垄断了整个国产软件业，上网的还会装些蚂蚁、QQ、Foxmail之类，可无论是地位还是商业运作它们都还算不上政府会支持国家会投资的“国产”软件系列。

词霸，据说是国内占有率最高的软件，大概是个中国人电脑里都得有它。毕竟已经21世纪了，要还用纸质词典可就一点都不IT了，所以无论何时碰上生词都应该习惯性地伸右手点食指而不是像我这样伸左手拿词典。可纸质词典还是有它的优越性，至少我无需为它供电，无论是交流的还是电池的。方便快捷是《词霸》最大的优点，只是与“牛津”和“韦式”齐名的《美国传统辞典》应该换成“朗文”才对。但实话实说，这类软件确实谈不上什么技术含量，因为其本质就是一个搜索引擎，只不过搜索范围被限定在若干本电子化了的纸质词典里，真正考验技术含量的则是它的兄弟：快译，还有网译、快车等等。

前不久用《快译2002》试着汉化了费丝·希尔的一首歌、小布什的一段就职演讲和NBA.COM上的一篇文章，然后发现这类软件的基本功效还是没怎么变，经常使用能益寿延年。当然这不是金山的错，换了它那些远亲来也一样。所以除非你是狂热的哈日哈韩族，需要经常浏览日韩文网站，毕竟这两种文字没有明确的单词界限，如果答案是否，一定的英语基础+词霸+适量的脑电波活动就足以应付日常应用而将这类软件赶出你的硬盘。不信？到专业的体育（游戏、科技）网站去看看，那些让你抓狂的ABCD换那些直肠子来只会让你以另一种方式抓狂，因为它们几乎不做什么句式的调整和词义的转换，这也使这类软件始终只能称作“汉化”而不是“翻译”。因此我只用它的汉译英部分，结合词霸一些常用俗语术语四字成语基本上就都能搞定了，但这好像又背离了软件的主旨。或者在网络日益壮大的今天把它用在英文聊天室里泡MM，挂上快译告诉对方我知道你说的一切但我只能用中文和你聊，我的一个朋友就常这么干。

解霸，视频播放领域的旗舰，一直认为是能和我的硬盘共存亡的软件，但当我用过了WINDVD后才深刻理解了什么叫“不怕不识货，就怕货比货。”刚买了DVD光驱时用解霸2000+试碟，在我的PⅢ+128M+GF2上居然丢帧?！到了2001版不再丢帧了，可在处理大面积的同色画面时解霸总会有许多大煞风景的色块，和WINDVD那纯净分明的色彩层次比实在是…… 再试试VCD，效果一样，WINDVD总是比解霸稍胜一筹。当然这些问题并不影响观看，因为现在市面上打着DTS标志的D版DVD碟大部分还是杜比音效，可万一碰上真DTS的麻烦就来了，比如我那张《明日帝国》。屏幕上的詹士邦已经拔腿飞奔了音箱里传出的还是之前他和守卫的厮打声。装了解霸2001的专用补丁，换了“影都”、“影霸”、PowerDVD等都无法解决音效滞后问题，直到将WINDVD升级到了3.0才恢复正常。除了画面质量，另外一个重点就是软件的操作感，除了通用的鼠标操作外，对比如下

WINDVD：快进F，快退R，暂停/播放：空格，全屏/窗口：Z，增加/减小音量：Shift+↑/Shift+↓，结束：End。

解霸：快进Ctrl+PgDown，快退：Ctrl+PgUp，暂停/播放Ctrl+S/Ctrl+P，全屏/窗口Ctrl+Home/Ctrl+End，增加/减小音量Ctrl+“+”/Ctrl+“-”。

好了，到此为止，现在除了截取视频片段外我实在很难再找出一个理由让自己继续用解霸，虽然和它的感情可以追溯到上个世纪，虽然它能换肤，虽然它能点播网络视频等等这些功能WINDVD都不具备，但至少，我还知道把它装进硬盘到底是为了什么。

在现今的国内软件市场上，天生就对盗版免疫的大概只有杀毒软件了，毕竟在这病毒猛于虎、网络本一家的年代没人敢冒险。可这唯一能跟国际接轨的产品却已趋泛滥。资格最老的江民，走迂回路线的瑞星，财大气粗的金山这三大主力已拼得刀刀见红，更别提曾经搅过局、现在正在搅局和将来打算搅局的国外的大腕和国内的喽罗们。蛋糕再大又能供多少人吃呢？就算中国人人都缺钙，中国的电脑呢，台台都有毒？你的软件能杀4万种病毒，我的就能杀5万种，就算他的能杀10万种又如何？实际使用中谁能真正看出5千和1万的区别？数字游戏罢了。《毒霸》凭借金山的成功运作硬生生挤出了一条路，首发时百脑汇门口的护士MM吸引了众多看热闹看门道的眼球，包括我的，但是否人人都有金山那样的实力？恐怕未必。

国产游戏中还能听到中国的SC、中国的帝国、中国的XX，虽然有时这种称谓并不一定是夸奖，但总还有《傲世三国》这样的作品迈出了国门；而应用软件品种单一，在国际市场上缺乏竞争力却是不争的事实。好像还没听说哪家公司针对咱们的软件做英化版本。金山有WPS，当年

（转前页）

QUESTION & RESPOND

老鸟坐堂

【主角】菜鸟,老鸟
【流程】求医 请在调查表留言板或来信写明游戏名称、版本和具体症状。
坐堂 请写明所解答游戏名称以及您的详细通讯地址、邮编。
【EXP】如您提供的答案被刊登在第 N 期,将获赠第 N+1 期杂志,超过 300 字的解答另计稿费。
【LEVEL UP】年底评选 5 位坐堂专家,赠阅来年全年杂志。
【传送门】北京 813 信箱《难症会诊》(100037)或 reader@fcgm com cn
【家游提示】
1 支持正版游戏软件。
2 尽信攻略则不如无攻略。

答 重返德军总部

●试用《重返德军总部》的作弊秘技,无论是在开始/运行加入命令参数,还是在游戏安装的 Main 子目录中创建一个 uers.cfg 的文本文件,写入作弊参数,都无法进入作弊模式。请教如何办?十分感谢!
【答】首先确认游戏是否为正式版本。其次,比较简明的方法是在桌面上创建游戏的快捷方式,然后右键选属性,在目标那一栏的"WolfSP.exe"后面加上"+set sv_cheats 1",然后确定,用该快捷方式启动游戏。第三,进入游戏,先载入一个进度后再用"~"启动作弊模式试试。

(北京 马佳)

答 永远的伊苏 II

●第四章救出熔岩之村守桥人的儿子塔尔夫之后,如何才能送他回家?我每次都是走到有毒气的地方就不知怎么办了。
【答】其实,那个地带是过不去的,至少两个人不行,"萝坦的叶片"起不到作用。在救出小孩之后妖怪"吉尔"不是将铁门撞开了吗?从那里走。其实如果你对地形熟悉在过瓦斯地带之前应看见一个被岩石堵住的门,可是打不开,就是那里。只是注意路上的妖怪,别让他们把守桥人的儿子打死就好了。

(saobill)

答 特勤机甲队 4

●请问如何将机甲装进运输机里?小弟琢磨了半天也未明白请各位大侠相助!
【答】进入编组小队的界面,以三人一组的形式将本关需要上场作战的队员编成小队,注意如果本关需要空降的话,还要在这个界面中将运输队员编队。接下来进入部队编成的界面,在此为每个队员配备战斗机器人(点击人物资料下面的空白栏进入配备画面),在配备机器人的同时不要忘了给每个机器人装上武器。记住,在编组小队界面中选定参加战斗的所有人员都必须在这一界面中编成到登机部队中去(包括运输小队),否则就会出现有队员没有登上运输机无法进入战斗画面的情况。在进入有些关卡前会注意到敌人有强大的空中火力阻截,还没有成功降落运输机就被打下来了,这需要在编队小组的画面中变成空中战斗部队护航。

(天津 Doller)

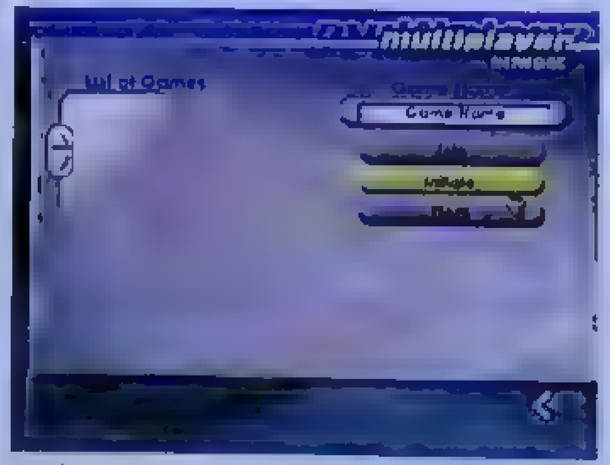
答 樱花大战 2 PC

●(中文正版)为什么游戏速度其慢无比(音乐正常)?就连开始的制作单位都一桢一桢的显示,像幻灯片。机器配置为 PⅢ 1G/256M SDR/40G/GTS32 DDR 显卡/WINME,玩《樱花大战 PC》时一切正常,求各位高手指点。
【答】《樱花 2》游戏速度慢是很多玩家的共同感觉。解决方法是:游戏前首先要关闭病毒放火墙等常驻程序,如果 3D 加速卡的 D3D 设置了全屏抗锯齿也要关闭。《樱花 2》和绝大部分手柄不兼容(只支持微软 Sidewinder),即使没有安装手柄也要禁用游戏杆接口,方法是用鼠标右键点"我的电脑",然后在"属性"中选"设备管理器",然后打开"声音、视频和游戏控制器",选择游戏杆接口(Joystick),在"常规"里"设备的用法"中"在此硬件配置文件中禁用"前点勾即可。此外还有 建议使用 DX7.1a,打开光驱和硬盘的 DMA 模式,使用 GeForce2 芯片显卡的玩家不要装版本太高的驱动,使用 TNT2 显卡的玩家最好用 4.11 以前版本的驱动程序,否则游戏中部分地方会死机。使用 WIN98 的速度相对快得多。

(wellaway)

答 FIFA2001/2002

●请问如何在网吧实现联机对战?
【答】FIFA2001/2002 的联机方式中,Network 是在网吧里最常用的。该联机方式基于 TCP/IP 协议或 IPX 协议,支持 2-20 人联机,要求每台机器均有光盘支持。具体步骤是



①进入游戏后选择 Game Modes;
②选择 Multiplayer,
③选择 Network,并输入用户名;
④进入 Network 后,创建主机一方可以点击 Initiate 进入下一步,等待对手加入,
⑤要加入游戏,在左边 List of Game 列表选中要加入的创建者用户名,点击 join。如果进入时 List of Game 列表没有游戏名,就等主机创建后再加入。以后就可以选择球队开始战斗了。

(江苏 万乔普)

答 魔法门 III

●迷宫中的翻板如何安全通过?如何免费鉴定物品?
【答】你的描述不太清楚,不知是否指的是地下城中翻转沙漏那一段。将在洞中西北、东北、西南方角落的三个蓝沙漏都翻转后,到(1,11)敲一下锣,东南方又会出现一个沙漏,将它翻转一次后再敲一下锣,就可以离开地下城进入阴风堡。MM3 中不能免费鉴定物品。

(河北 MIMI)

答 大航海时代 II

●平常什么都是好的,就没音乐。但在一个很重要的"单挑"时就死机,显示"记忆体不足"?为什么?我的电脑是 PⅡ/WINME,求救!
【答】由于《大航海 Ⅱ》是"古老"的 DOS 游戏,在较新的操作系统和较高配置的电脑上可能会出现"内存(记忆体)不足"的情况。可以用文本编辑程序打开 C:\config.sys 文件,写入以下两行:
device=c:\windows\himem.sys
device=c:\windows\emm386 exe ram
DOS 游戏在 WIN98 以上的操作系统中运行不稳定属于正常现象,很难根除。

(wellaway)

答 三国赵云传

●(正版)安装正常,但片头动画后点击"新的开始",开始读盘,屏幕上出现关于游戏背景的介绍文字,文字后自动跳回桌面,无法游戏。我重装过系统,配置如下:C500/大众 VB601 主板/HY64M PC100/TNT2 M64 32M/雅马哈 744 声卡/WIN98SE/DX7 0,请各位前辈赐教。
【答】《赵云传》的 BUG 很多,请下载官方 1.0 补丁试一下(http://games.sina.com.cn/downgames/updatex/01073625 shtml),下载后把 game_02_01_07 复制到《赵云传》目录下,用 game_02_01_07 运行游戏。据说新补丁正在制作中,似乎有针对你所说的跳回桌面的修正。如果 1.0 补丁不起作用,就只好再等待了。

(北京 Y 大头)

答 显卡问题

●几天前我把 ELSA GEFORCE2 MX 5 5ns 版显卡升级为原厂 ATI RADEON 8500 64M 后,发现我手上所有 3D GAME 如奥妮 V1.7 中文版、CS、MAX PAYNE、SERIOUS SAM、FLASHPOINT 等都出现进入 GAME 几分钟后死机的现象,且只能 RESET 重启。我先后用过 DX 8 0、8.1 和 ATI 4.13.7191 版、4.13 7206 版,WIN98SE 重装都无用,但运行 3DMARK2000/2001 都正常通过,请问是何原因。配置是 PⅢ 1G/Intel 原装 815EEA/128M HY+256M KINGMAX/创新 5.1/SONY DDU1621/IBM 30G/世纪之星宽频沙漠之洲电源。
【答】ATI RADEON 8500 的兼容性不太好,而在驱动方面的问题更是制约了它的发挥。前几天 ATI 又发布了一款最新的 beta 版本驱动,编号为 v7.66.04,请下载试用 http://driver ati.com/drivers/wme-766-04-020129x-2545e exe。

(北京 张维新)

问 寻秦记

●打败赵穆和田单后剧情回到以前,请问各位老鸟是怎么回事?

(河南 赵中凯)

问 闪点行动

●第一个直升机关前的坦克关里,最后突然出现了一架雌鹿,无法招架,请问如何通过?

(Peter.G)

问 神秘岛 III

●我玩到第一章最后,调节完反射镜进入到象牙塔里面,据说要按照在维台克获得的数据调节棋子的位置,但怎样调都调不对,请问应该怎样操作,还有那些数据是什么,请各位帮帮忙。

(北京 路痴)

问 幽城幻剑录

●在肃州的树阴下的小女孩为什么不理我,要怎样才会告诉我信息?此前的支线剧情全都完成了。

(我爱 KITTY)

问 反恐精英 1.0.0.3 版

●(正版)本人将 demo 文件放置在 cstrike\ 子目录下后,进入控制台输入 playdemo demo 文件名.dem,回车后出现下列错误提示
Your client side .dll [cl_dlls\client.dll] failed the CRC check
The .dll man be out of date,or the demo may have been recorded using an old
version of the .dll
Consider obtaining an updated version of the .dll from the sever operator
Demo playback proceeding
Precaching Resources....
Done Precaching Resources
Host_Error:Unknown consistency type 64
在使用一些 demo 播放器时也出现以上症状,请问如何解决?

(天津 WL)

问 猎杀潜航 II

●安装时一切 OK,除了按 F3 键(进海图室)时会以文本文件出现
"Wed Sep 26 15.11:36 2001
Error -2147467263 [(ddrval!=DD_OK)]
DirectX code: "DDERR_UNSUPPORTED"
C:\Devel\Janus2\Windows\Sources\BD3DEng cpp
Line 2832 "
游戏即不可继续。后重作系统(ME)并重作 DX8.1 中文版和显卡、声卡的驱动,游戏也卸掉重装。问题更严重,无法进入游戏 听到一声响后出现一个对话框:"Initialization Failture. There may be problems with dispay,sound or input device drivers." 我该如何做?请赐教!谢谢!
(陈拓)

问 显卡问题

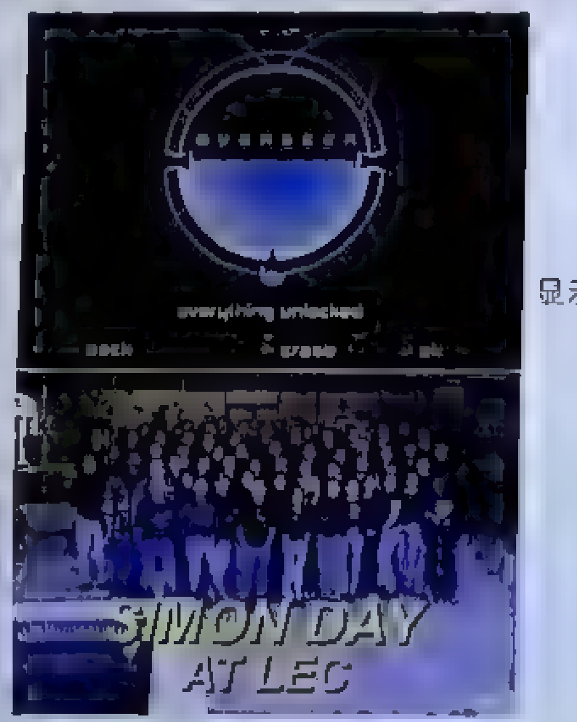
●最近我升级了我的电脑,现配置如下:Athlon 1600+/磐英 8KHA+/Kingston PC266 DDR 256M/小影霸 TNT2PRO 16M/Win98,驱动程序新的、老的都试过,玩 3D 游戏如 FIFA 系列和《极品飞车》系列等,在 3Dsetup 中,只有 software renderer 可选,而且还进不了游戏,希望能帮我解决,谢谢。

(大龙卷)

星球大战：星际战将

Star Wars: Starfighter

进入游戏 options 菜单的 CodeSetup 选项，输入下列字符串作为代码，回车后获得相应功能（成功后有文字提示或执行对应功能）



overseer	所有隐藏内容开放
bluensf	特殊战机开放
jarjar	jarjar 模式
minime	刀枪不入模式
director	导演模式（任务自动执行）
nohud	奖励功能开放
ltdjgd	显示 "Hello to my two boys"
james	James Zhang 工作漫画
heroes	角色飞船原画集展示
planets	星球基地原画集展示
ships	飞船原画集展示
woz	圣诞彩蛋
lateam	LucasArts 团体照片
slteam	SecretLevel 团队照片
simon	制作组照片
credits	制作组名录

〖测试：有效 WING 提供 A〗

圣战群英传Ⅱ黑暗预言

Disciples 2: Dark Prophecy

游戏中按回车键出现输入提示，输入下列字符串并回车获得相应功能

moneyfornothing	魔法与金钱变为 9999
borntorun	队伍移动点数恢复
help	队伍生命力恢复
wearethechampions	当前任务立即获胜
loser	当前任务立即失败
herecomesthesun	地图全开
paintitblack	遮蔽不可见的区域
anotherbrickinthewall	允许在首都再次修建建筑
givepeaceachance	与所有国家恢复和平状态
badtothebone	与所有国家进入战争状态
cometogether	与所有国家结为同盟
jump	队伍所有单位经验值抵达升级要求
stairwaytoheaven	队伍所有单位立即升级
lifeisacarnival	功能不明
allalongthewatchtower	功能不明
invisibletouch	功能不明
letsdothetimewarpagain	功能不明

〖测试：NA WING 提供 A〗

直升机英雄

Heli Heroes

游戏中按〖～〗键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能

GiveMeA	获得以下所有功能
GiveMeFuel	油料全满
MoreLives	命数全满
HealthMe	生命全满
GiveMeInvulnerable	30 秒刀枪不入
GiveMeInvisibility	30 秒隐形
GiveMeAllAmmo	获得所有武器弹药

〖测试：NA PAGAN 提供 A〗

名胜大亨

Ski Resort Tycoon

游戏中可使用下列秘密组合键获得相应功能

〖Shift〗+〖Ctrl〗+〖Alt〗+〖S〗	下雨／下雪
〖Shift〗+〖Ctrl〗+〖Alt〗+〖X〗	雪崩
〖Shift〗+〖Ctrl〗+〖C〗+〖A〗+〖T〗	获得金钱
〖Shift〗+〖Ctrl〗+〖K〗	能量上限至 99999
〖Shift〗+〖Ctrl〗+〖L〗	所有人都摔倒
〖Shift〗+〖Ctrl〗+〖S〗	使你的山势平缓
〖Shift〗+〖Ctrl〗+〖W〗	改变速度
〖Shift〗+〖Ctrl〗+〖4〗	名胜游客暴涨
〖Shift〗+〖Q〗	开始下雪
〖Ctrl〗+〖K〗	可变菜单选项
〖Ctrl〗+〖Q〗	停止下雪
〖Ctrl〗+〖W〗	高速画面刷新帧率
〖Ctrl〗+〖Y〗	低速画面刷新帧率

〖测试：NA PAGAN 提供 A〗

欧罗巴世界Ⅱ

Europa Universalis 2

游戏中按〖F12〗出现秘技窗口，输入下列字符串并按〖Ctrl〗+〖F12〗退出秘技窗口获得相应功能

dagama	+6 个 Trader
pocahontas	+6 个 Colonist
vatican	+6 个 Diplomat
montezuma	+50000 现金
swift	+10000 首都人口
oranje	+3 安定指数
russianhordes	无人力限制
difrules	战斗不会失败
columbus	地图全开
pappenheim	战场雾影开关
richelieu	控制所有军事单位
wallenstein	查阅各地资料
robespierre	随意调整国家政策
ney	事件发生时游戏不会暂停
gustavus	+100 现金用于陆地科技研发
drake	+100 现金用于海上科技研发
cromwell	+100 现金用于其它科技研发
polo	+100 现金用于贸易科技研发
cortez	切换所属国家
alba	切换反叛状态
tilly	切换电脑对手的宣战状态
tordesillas	切换 Tordesillas 条约的效应
luther	切换改革的效应
calvin	切换 John Calvin 的效应
trent	切换 Council of Trent 的效应
event #	切换事件，# 为事件代码 1000 至 1076

〖测试：NA PAGAN 提供 A〗

横冲直撞

Driver

在显示最高得分的窗口中直接输入下列字符串获得相应功能

NJW280172	车速加快
WAC271074	没有警察
RUS3L	刀枪不入模式
TMR300866	显示制作群名录
ANJW16696	以被追捕者身份开始游戏

开始游戏必须通过训练关，但也有办法无需完成训练而开始进入游戏任务，只需以纯文本编辑器打开游戏安装目录中的 DRIVER\DATA\MLADDER.DML 文件（请事先备份），将其中两行内容删除

INTERVIEW

QUITONFAIL

保存此文件后开始游戏则可直接进入游戏任务。

〖测试：NA WING 提供 A〗

游吧夜话

这个春天迫不及待地来临了，全然不顾人们对"马年无春"的忌讳。这期杂志也迫不及待地做完了，全是因为这不早不晚横亘二月当中的春节。在第 3 期杂志截稿的一刻，还没有收到一份读者寄回的 2 期杂志的调查表，便如一封家书发出后没有了回讯，这让我心里有些空荡荡的。

在我的办公室，可以看见桌前有两摞调查表，一摞是第 1 期的，还有一摞也是第 1 期的

这样的局面确属罕见，但我那一丝落寞的感觉并非来自于此，而是因为看了郑晨炜朋友的来信。与其同龄的朋友们基本都已立业成家，内外劳碌，游戏已经或正在成为一种奢侈的享受，游戏中的快乐已经或正在嵌入一张昏黄的底片。也许生活总是这样，让人不得不舍弃面前的愉悦"现金"，而去追寻那些未来兑现的幸福"支票"。

有多少人深爱着游戏，却因为家业学业事业的缘故而被迫离开了《家》呢？我的电脑里回荡着小柯浅吟低唱的《夕阳往事》，送给那些《家》里的老友吧

曾经是无意中说过的话，
你还记得吗？
已去了岁月中流传的事，
没有一句回答。
夕阳何处去，黄昏是我家，
终究想不清你的表情，你的回答

多少次，你我一起看那正在西去的晚霞
多想与你再回到我们曾有的家

小马（awei@fcgm.com.cn）

来函照登

●江苏　郑晨炜

2000 年 6 月的某一天，家里添了台电脑。
1999 年 5 月的某一天，我发现了自己的梦中情人——《家游》。
买电脑的动机来自于对游戏的热爱，
而买电脑所打的旗号是为了学习。
世界每天都在变，据说国民经济的收入也在变，
而我的收入却没有变。
一个快 30 岁的人的业余时间全交给了游戏，
他的情况也就这样了。
但我很快乐。
我的梦中情人也在变，
她变得那么美丽，却又如此的陌生。
不能否认，她的出众，她光明的前途，
然而从她的眼，已看见了我的失落。
我也在变，
还有一个多月，我就变成了父亲。
我希望自己还要变，
至少变得能控制我灵魂的是我自己，
而不是游戏。
2002 年元月的某一天，
我和我的梦中情人决定分手。
天有些冷，但这并不是我们的错。
对她的祝福与期盼，
一如曾经年少失恋的我。
某年某月的某一天，
期待与她相逢。

●吉林　陈煜平

从杂志第一期到本期（总第 89 期）已经历了 8 个年头，我也从风华正茂步入了而立之年。其间的游戏历程《家游》一直伴随着我，太多太多的值得回忆和留念。直到现在，一有空就坐在地板上，把这么多年积攒下来的杂志摆在身边，仔细摩挲翻阅，又象朋友又象自己关爱的孩子，很多无言的东西任随时间流淌。那一刻，心也变得格外的平静。

随着年龄的增长，事业的开展，家庭的建立，游戏的时间越来越少，可却通过《家游》了解业界情况，随时把喜爱的游戏放入光驱，进入那绚烂光彩的游戏世界，尽情享受游戏带来的无穷无尽的乐趣。

既然与游戏结下了不解之缘，这一辈子就注定游戏一生。祝《家游》越办越好，财源广进！

●北京　董怿

改版后感觉很好，比较大气。娱人码头非常棒，我想这是《家游》的卖点之一。新游戏的资讯很好，可缺少一些编辑的评价或预测，哪怕一句也好。攻略方面还有欠缺，我想每个玩家都不会指望让攻略告诉自己如何玩游戏，毕竟我们是在玩游戏而不是玩攻略。再有像新浪之类的专业游戏网站上攻略的更新速度是杂志无法企及的。我只希望在《家游》上刊登的攻略是有故事性、文学性的，因为游戏一旦结合了历史、情感等因素就可以吸引更多的人。1 期《文明Ⅲ》那篇就很好，不玩《文明》的人看了也能体会到《文明》的冲击。另外，改全彩后感觉图片少了一些，可能是心理作用吧。总的来说希望评论性文章多一些，幽默的东西多一些（这是我看过的最严肃的电玩杂志）。

之所以看《家游》两年，是感觉终于有本书可以说出自己想说的话。在国内最大的电玩论坛"电玩大杂烩"(www.mops.te.com)上，曾有这么一帖 "家游 1 月号观感——中国游戏第一刊呼之欲出"。这也正是我想说的。

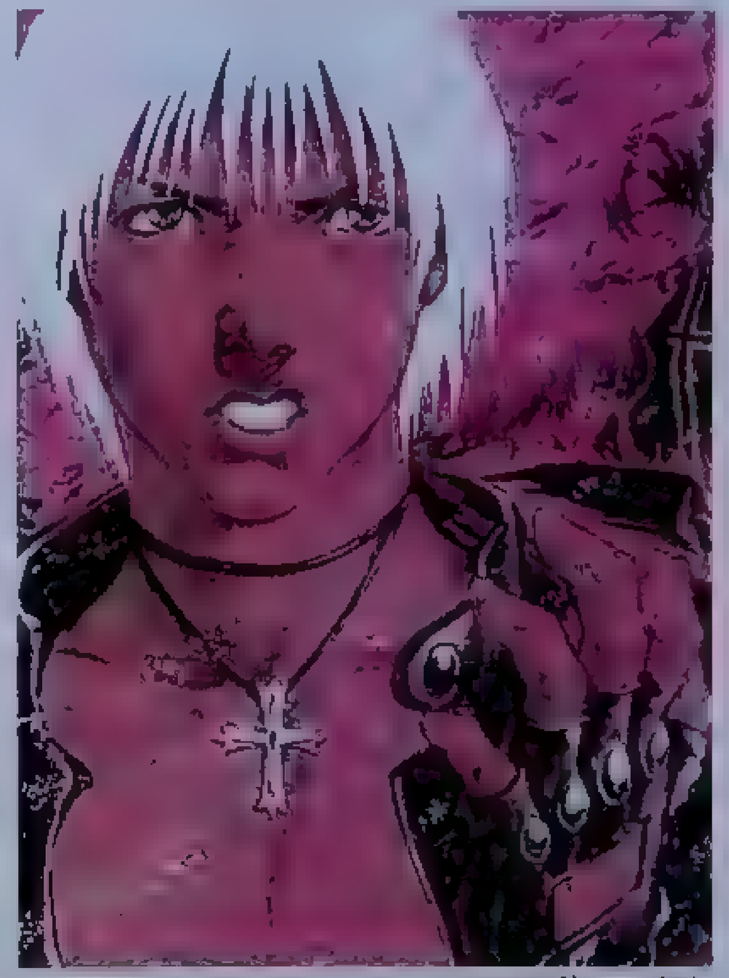
●吉林　龙小天

初拿到杂志还真吓了一跳，怎么薄了这么多！现在总算放心了，别看薄，内容充实。虽然字小了些，但仍然好兴奋，好满足。不过这里还是想提些建议。

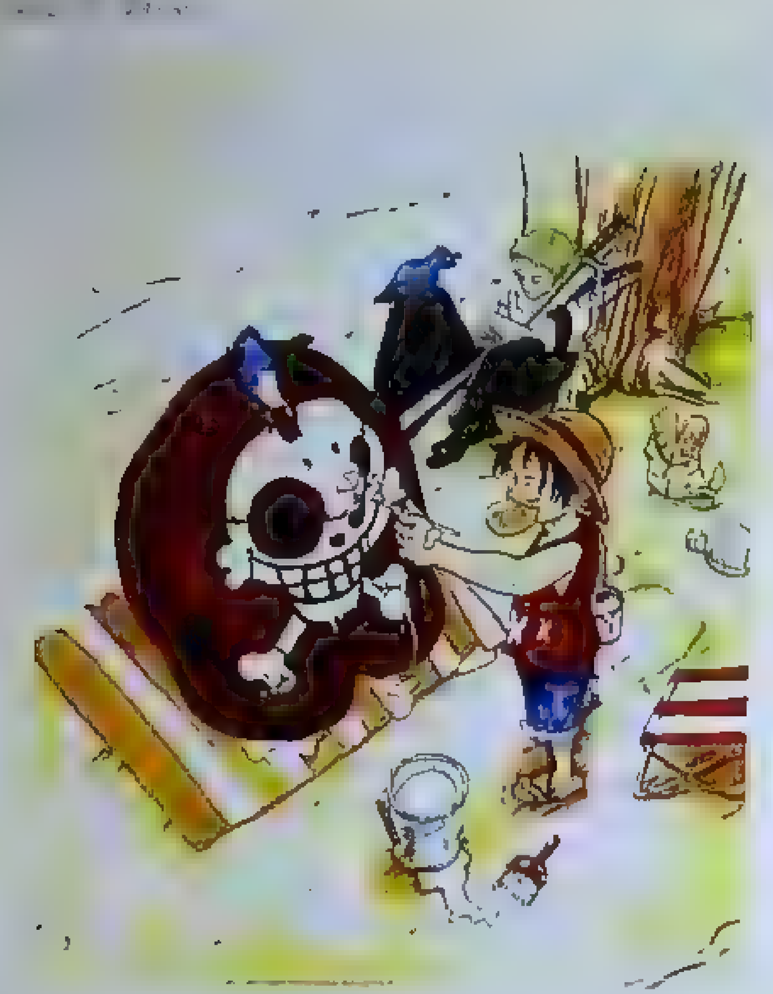
看杂志有两种看法，一是翻开目录找一下感兴趣的，二是越过目录后从头看到尾。我看《家游》一般都采取后者的方式，但这样感觉有一段时间在看着相近模式的内容，因为同类型的东东都排在一起了，容易乏累。可不可以把同类文章散乱排开，但在目录中归类列表，这样不是很方便，更耐看吗？

你们送的卡通贴纸好漂亮啊，班上是好多女孩争着抢。我为了维护它们和《家》的安全，重伤休克了整整 2 分钟（没办法，才躺在同桌身上 2 分钟，上课铃就响了）。我的脚被踩了十余下（我踩了别人二十多脚），头被撞三次（每次都撞在别人头上，我自信另外那个被撞的一定更惨），其他部位皆为轻伤。只是我做梦也没想到，她们如此罕见地疯抢，竟然不是冲着那张月如，而是瞄上了半条命的标志。

我一页页小心翼翼粘着被分尸（分撕）的《家》，满心委屈。搞什么嘛，刚买就被人抢走，苦候了四天才找到机会偷回来，不想已被糟蹋成这般模样。想想真是大意，明知这群书虫连词典厚的《大唐双龙传》都



《KOF2001·k》　江苏　李杰



《海盗王》　　北京　水精•Bysnown

啃得灰飞烟灭，我心爱的《家游》如何承受得起他们的“洗礼”。对了，若是用班费给班级订一份，他们就不会抢我的了，哈哈……哈

这是我使用多年的书签，代表着我的爱心与幸运。现在我将它作为新年礼物送给亲爱的《家》及《家》中的成员。祝大家新年快乐，万事如意！《家游》越办越红火！

（来信附着一张精心保存的扑克牌——红心6）

●福建　铁血读者 scvboy

去年12月31日，从网上看到了新《家游》的出版消息，于是就开始等……1月1日，《大众软件》第1期到了，我心里想着翻翻而已，居然买了，那是为了《幽城幻剑录》的攻略。

1月2日，在网上我仔细看完了新《家游》的封面，整体上变得好看多了，只是觉得广告太土，一点也不能和刊头对应。《家游》的PLAY！轻松时尚，可封面女郎穿着笨重的厚金属盔甲。不过也没什么特别的不好。封面看完了我又开始等，我为此制作了一个倒计时牌，希望《家游》能快些到来。

1月3日，我去书店，没能找到《家游》，于是继续等

1月4日，《玩游戏》到了，我禁不住诱惑掏出了13大洋。后来翻了翻，有些担心，担心《家游》的全彩也是这样的。另外《玩游戏》的封面人物居然和《家游》一样。

1月5日，看完了《玩游戏》，对它大失所望，于是继续等《家游》，可是又没到。

1月6日，在论坛上看到了许多幸福的家游派在大谈对新杂志的感受，于是我对新《家游》更加期待。可是今天还是没到。我心里除了大骂福建邮政外，一直在念叨，明天，按惯例是一定到了。

1月7日，从起床开始我就开始盼，这天不用说听课了，简直魂不附体，恨不得立刻到下午5点半，去买新的《家游》……5点，我以十倍于追MM的速度从学校跑到书店。由于天天去等《家游》的缘故，老板跟我很熟了，他让我再等等，5点半邮局会把新到的书报送过来。我随手拿了一本《软件与光盘》，这种杂志居然也搞全彩，翻了翻挺无聊的，就继续等。这天送书的时间不知为何迟了点，我一直没回家，因为我坚信《家游》一定到了，可是@#$%^&*…My GOD，又没到。

1月8日，5点半以前的时间不知是怎么过的，只记得去书店时，老板远远就冲我喊“书还没来！”这天真没意思

1月9日，我狂热的心思有些冷却下来，不过始终没有等到新的《家游》。

1月10日，我想这应是最后一天等待了吧，我已经厌倦了，可是《家游》没等到，却等到了一本《大众游戏》，我一咬牙买了下来。从封面上说，除了广告比《家游》好外，其它的都没法比。翻开看完编辑部报告，不怎么样，一般般，一看署名cOMMANDO？我吃了一惊，再仔细看过杂志，果然水准不同一般。特别是WCG的专题实在很合我的胃口，可是里面写到除了他们并没有看到一家其他媒体前往韩国报导。我看完了就想，难道《家游》没有吗？WCG在游戏界就像是足球界的世界杯，体育界的奥运会，不值得重视吗？我并不希望只是轻描淡写的报道结果，希望了解更多（幕后、周边、实况、过程）今天真是快乐而又忧虑的一天。快乐的是，以后又可以接触到一本优秀的游刊了，忧虑的是，从封面看，《家游》并没有一些特别好的文章。因为都是全彩，我怕《家游》会不如《大游》。

1月11日，同前几天一样，我准时到了书店。当老板告诉我《家游》到了，我从内心深处感到新生活来了！当场我就吃吃地失态地笑了起来。也许书店老板早习惯了吧，并没有诧异。

翻开《家游》，看到目录几篇文章的标题，我激动得连书中夹的贴纸都掉了下来。当时我大喊了一声，街上的人全都被我吸引了，莫名其妙地看着我，不管它，看《家游》要紧。随着一页一页的翻过，我的忧虑逐渐消除了，可以看出，小编们花了很多心血在上面，特别是排版，美编比那些杂志都强！希望再接再厉！

花了2个小时看过一遍杂志，有几个地方我不能不表示遗憾。一是封面，前面也讲到了，我觉得封面广告的选取应该体现杂志的风格，这是读者对杂志的第一印象，也是拉拢新读者的重头戏，但是小编们并没有很好地利用起这一块空间。二是“中国游戏风云榜”希望恢复票数的公开，并参考一些比较成熟的国外排行榜（如流行音乐、电影），标明上榜次数、最高名次、上月名次等，让排行榜内容更丰富。三，特别企划可以说是完全失败，为什么说来说去都是西山居、剑侠情缘，其他不少媒体最近也都做过，陈年旧饭再炒有什么意思？要是按照《家》自己的评分标准，创意只能得零分！建议小编们再好好构思一下专题。四，这一期字变小了（我很喜欢这种风格），每页容纳的内容也更多了，但158页还是有点不够看，有意犹未尽的感觉，建议增加到188页。五，一些编排上的不妥和错误，一些小问题能解决的话《家游》会更完美。

总的来说新《家游》有了质的飞跃，也基本达到了我的期望。我可以冷静下来，毫不含糊地说，现在仍无任何中文游戏杂志可与《家游》匹敌。但是，对手们都在不断进步，《家游》应该继续努力，否则会有随时被赶上的危险！这个月是我大出血的一个月，我买的杂志全是全彩的：《家游》8 8元，《大众游戏》+1CD14 8元，《大众软件》6 5元，《玩游戏》+1CD12 8元，《车迷》10元，《足球周刊》6元，《环球》5 8元。虽然《家游》最好，但全彩已不是优势，价格也只能算中间，不便宜也不贵。听说小编们都有看各行各业的其它杂志，我就不多说了。

回头一看，写的的确有点多，拿到论坛上都可以挣到不少的银子了^^。很明显，其中XXXX字是废话，XXX字是病句，XX字不知所云，但是说出来更好一点，望小编们能看完。祝《家游》越办越好！

●甘肃　康辉

首先给诸位老小编拜个迟到的新年和早到的春节好。新年新气象，家全彩了，愿老、小编们的工作、生活也全彩无瑕色才好。

记得有人说拥有30本以下《家》的只算是新手而已，这样讲的话，那么很遗憾，到目前为止，我刚刚好有29本。要想倚老卖老，还得再等上一个月。我看到且拥有的第一本《家》是97年第4期，那时因条件所限，我根本不知PC Game为何物，接触电脑也只是学校机房的386。现在已记不清在那种状态下是什么吸引我买第一本《家》，或许是封面的八神庵够酷吧。而让我记住《家用电脑与游戏机》这个名字的，除了介绍的那些闻所未闻的“神奇”游戏，就是星河的《梦断三国》了。事实上，多年以后的今天，已不再有一篇所谓的游戏文学可以让我有那样的冲动与心灵的激荡了。之后，因为没有机会玩到那些“神奇”游戏，为了不徒增口水，我也只能结束了与《家》的第一次亲密接触。没想到在一年多以后，我就幸福地拥有了自己的第一台PC，而市面上泛滥的盗版光盘也让我可以尽情的享受“神奇”。“有些东西，得到就失去了完美。”当GF跟我讲这句话时，我总是觉得像是在说某样熟悉的东西，后来才恍然——那就是多年以前让我隔山望海，奉为神奇的PC Game。

最近两年来，《家》、《时尚》、《电脑报》与《当代体育》已成为我每期必买的四大精神食粮。我冷静地从它们身上摄取我需要的营养，漠视那些编读往来之类的喧哗。在我看来，它们只是工具而已，顺手顺眼有需要则留，反之则弃。对杂志本身而言，办得好，需要的人多则有效益，可以生存壮大，反之则萧条灭亡。而之所以如此者，必因为有更好的存在，大家尽可以弃此而投彼。可惜我这番听来颇有道理的话无法动动身边那些钟爱着某一报刊，为它的每一丝变化而忧烦与叫好的人们。日久天长，竟然也无法说服我自己了。《家》中那股暖暖的“人气”、一种莫名的眷恋，让我也加入了喧哗。于是在互动家园里和“家人”们的投缘与吵闹中，看着《家》的成长。

虽然明知道订阅会有种种不便与拖延，可为了给改版后的《家》一份支持，我第一次订了全年的《家》。元旦一过论坛里便开始为新家彩家的是与非争论不休的第一轮喧哗。仍在苦苦等待的我，只有丢下一句“改版的第一次，一定是最认真的一次；可因为没有经验，也许会是最差的一次。以后会好起来的，请相信我们的《家》。”就离开了。我对自己说，在拿到《家》以前，不再上论坛。而一次次走过以前零买《家》的报刊亭时，我都远远避开。这也算一个怪癖吧——喜欢的东西，在拥有它之前，不愿看到或接近它。也许是怕遇到狐狸想吃葡萄的尴尬吧。

我做好了等待的准备，却没想到等待的漫长。直到21号终于在信箱中发现了它冰冷的身躯。我抱着它飞奔上楼，与往常一样，洗洗手，冲上一杯红茶，点燃一支烟，在动力火车的呼喊中，从浏览到寻找品评，开始享受新家彩家带来的新鲜与完美。

当彻头彻尾嚼烂了它的每一个字节后，我无言，我仍然选择等待，我对自己说“以后会好的。”

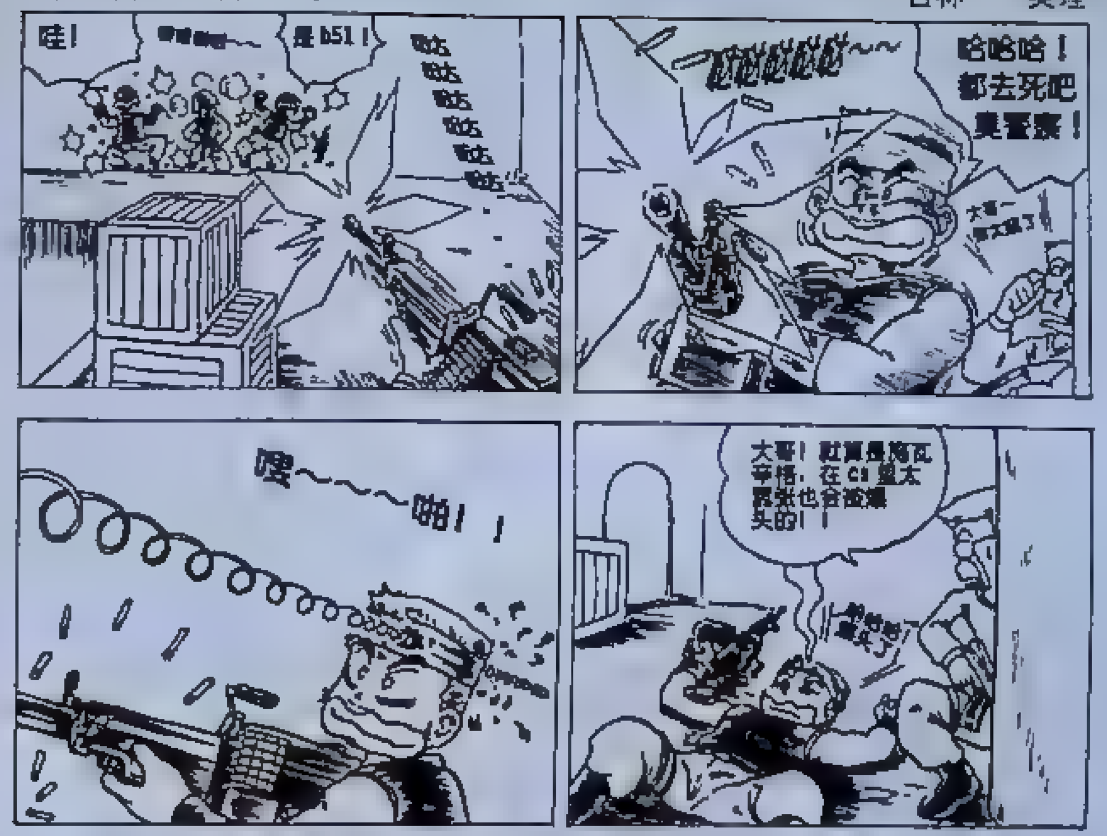
全彩的酷与炫，新版块的创意，可爱的贴图，让我知道你们在努力。可当我合上这本陌生的《PLAY》时，我却不知道它给了我什么。唯一有印象的只有那几页淡蓝清爽的WINXP，而那也只有“淡蓝清爽”而已。于是在一片斑斓的混沌中，无聊至极的我弄出来了这些数字——2002年第1期《家》，除封面封底共有162页（页码标识158页），其中目录2页，上市游戏日期3页，游戏风云榜1页，业界新闻、访谈11页，游戏介绍赏析与技巧共38页，攻略与秘技45页，WINXP评析12页，一篇游戏文学与家游吧等共6页，游戏汉化流程1页，广告43页。若是将广告、目录、那个可笑无聊的“汉化流程”和“樱花谭”之类的废品加在一起，足足占了三分之一！如果再除掉那些许多人声称根本不看或用得着才看的攻略秘技，就又去掉了三分之一！剩下的三分之一也充斥着迟到新闻、无趣访谈、无实际意义的TOP榜和小马的吧之类的东西，天啊，那这本《PLAY！》究竟有点什么内容?好的广告也是种艺术，玩游戏哪能不用攻略，杂志当然要有编读交流，权威杂志当然要有自己的权威TOP榜……当抛开这些冠冕堂皇的理由后，我想知道，这还是《家》吗？《家》还能有点什么？

当然，多少版面的广告可能并不是小编们所能决定的，那就好好利用你们手中剩下的吧。我仍无意批评，我仍有等待的耐心，何况我已经订了全年的12期，也就是说剩下的11个月里你们可以用心挽留一个“家人”。

那位说了，这么半天怎么没句表扬的话啊，难道我们一个月的辛苦就一无是处吗？当然有，例如广告与游戏介绍的穿插配合就很不错，还有……下个月再表扬行吗？我睡了先

《反恐精英之无敌阵法》　　吉林　吴理

《反恐精英之爆头大哥》　　吉林　吴理



家园转帖

主题：玩家的定义

●杨影枫

常在网吧听到这样一句话“你连***也不会玩，你是不是玩家啊？”很显然，这些人是以会不会玩或是否玩得好某个游戏作为一个人是否为玩家的标准的！当然这里的***很多，可以是星际、CS、暗黑或其他。

但世上的游戏何其多，如果仅凭不会玩某个游戏就说他（她）不是玩家显然不公平，也许他其他游戏都会玩呢！

既然这种方法不行，再试试另一种评判方法：以游戏玩的多少来评！但那些15分钟装，玩5分钟，再用1分钟删除游戏的人很多啊，比如游戏零售商、枪手、变态或其他，他们应该算游戏玩的最多的人了吧，但他们很显然不是玩家！

这种方法也失败了，还有一种方法：以玩游戏时间长短来评！这样总可以了吧?！很遗憾，这样的人不是“玩家”，而是“玩痴”！

我就经常碰上这样的人，他们在长时间的盯住屏幕以后，已经陷入了一种半催眠的状态。过后问他们在玩什么？他们会很茫然的看着你，说忘了！那时，我真想说：靠，I服了YOU！

很显然上述的方法都不行，那以什么为标准呢？凭能24小时坐在屏幕前一动也不动，凭那异常发达的中指和食指，凭那深度近视的眼睛？反正我到目前为止，我都搞不清我是不是真正的玩家，因为上述的条件我都不具备！朋友，你呢?！

——魔仙儿

玩家→player 广义的说就是所有玩游戏的人。

——杨影枫

那狭义的呢?！

——玉展

应该是所有玩游戏的人，更具体的说是所有为了娱乐而玩游戏而且真正爱玩游戏的人，因此不包括为工作需要玩游戏的人。

——OVER

哈，消耗时间呗，总比站着发呆要好

——小马

魔仙儿说的很准确啊，目前各种媒体中的“玩家”一词，在多数情况下是指“玩者”。“家”本身就有代指某一类人、从事某种活动的人的含义，并不一定非得是专攻或者擅长些什么的人。

不过按我个人的理解，玩家应该是那种真正把游戏当作一种爱好的人。或许他玩的时间很短，或许他玩的游戏很少，或许他玩的水平很差，但只要他能沉浸在游戏的乐趣中，愿意用宝贵的闲暇来玩游戏，他就是玩家。

主题：PLAY的含义

●kkllida

家游的封面上为什么有一个大大的PLAY呢？经过我仔细的想了一想，不能说是完全想明白了，只是想明白了一点点。

以前的杂志上的几个大字是家用电脑与游戏机，过了一段就改成了家用电脑与游戏，这时候没人出来说什么，毕竟把机去掉了也不是什么大事反而觉得杂志与我们大家与游戏更近了一步。其实以前的名称也容易让一些人误以为电脑是用来玩游戏的（现在看来又多了一个功能：可以玩网络游戏了，大家不要扁我啊！）。再改，家就变成了现在的样子，以大大的PLAY开头！我仔细的想了一想家为什么会改呢？我在想家上面的PLAY不是给我们这些玩游戏的人看的（那只是一小部分），而是在给别人看的！

就拿这一本杂志来说！家用电脑与游戏杂志里面是以电脑游戏为内容的杂志。但是，既然是这样内容的杂志，以家用电脑与游戏做为名称显得有点不是那么恰当。当然只是现在看起来不太恰当，毕竟家是一本老杂志了，当时的年代就是那么一个年代，看起来就恰当了。而现在的PLAY就显示出了家的一个心理状态，现在是2002年了我们就是要PLAY，我们杂志就是要PLAY！以前的家用电脑与游戏，家用电脑在前，游戏在后。给人的感觉是一种含蓄的感觉。不懂游戏的人只看到了家用电脑这几个大字，毕竟游戏这种东西在中国人眼里不是什么好东西。所以家当初起这个名字其中的一个原因我想就是不愿意惹上不必要的麻烦。而在当今的时代，名字就代表着一个杂志的内容、精神、面貌。之所以家由PLAY开头就是为了体现家的主旨——游戏！如果我推算正确的话在不久的将来家也许会彻底改名。

以上都是我个人观点，希望大家看了以后不要骂我。

——海盗终结者

有道理。

——午夜寒刀

把“和”字去掉就切题了。

——蓝魔K3

玩

——seacool

是呀，现在只有游戏，没电脑了。

——crazycd

希望能好点吧~~~我都快要逃了！

——owens007a

查查字典嘛！

——Toney

确实家的游戏部分占很多，知识方面吗太少了。

——捞月猴

那你要想家本来就是注重介绍游戏的啊。

——kkllda

其实除了游戏方面以外是应该有点别的知识。应该给其他方面的知识留6%左右的空间。

——crazycd

硬件和软件还是要介绍一下的！

——Ander

还有家用机的新闻也要啊

——游骑兵

PLAY！一种生活内容、一种人生乐趣、一种随意心情。与PLAY有关的一切，也许都会出现在电脑游戏中，也必定会出现在家游杂志中。

主题：互动家园大事记回顾

●麻宫雅典娜

自从互动家园网站成立以来，战友是换了一拨又一拨，惟独是对论坛的感情没有变，各种各样千奇百怪的大事故今天简单扼要的一一道来反倒还别有一番乐趣

2000年12月

——疯狂掉帖的BBS2000系统在人民的强烈声讨中终于光荣下岗，新一代论坛BBS3000登上了历史舞台，互动家园至此摆脱封建王朝正式走进了社会主义新时代。

2001年1月

——元老级战友纷纷入住家游社区，第一代论坛领导层人员正式确立。

——玩家联盟的出现召集了相当一部分的元老级战友，以游戏心得的讨论交流为宗旨，可谓之是颇有水准的组织！

2001年2月

——论坛规范与格局初步形成，标准的游戏论坛气氛进一步浓烈，互动家园处于萌芽的发展阶段！

2001年3月

——玩家讲武堂掌门人水流欢因生活原因离职而去，绯雨焱经过与CHANCE的交流，接过了掌门人手谕，为玩家解答问题和经验传授鞠躬尽瘁！

——伴随着石器时代的风行，石器家游战队成立！

2001年4月

——家友度过了初步的磨合阶段，论坛真正的开始走向家园化！

——帝国华击团创立，并在绯雨焱和真宫寺的带领下，礼贤下士，广纳良才，初具规模！

——战略奇才好吃的上帝创立钢铁兄弟会，并游说于各大网络论坛招纳战略爱好者，自称——来自废墟的战略精英！

——第一次****混战在帝击与兄弟会之间展开，结果不分胜负，双方经过协商交流，握手言和！

——爆发劫狱风潮，一人落网，株连九族，入狱人数突破40，史无前例，游骑兵大赦天下，劫狱风波至此平息！

2001年5月

——版聊风盛行，灌水现象尤其严重，论坛秩序陷入瘫痪，反灌水联盟成立，帝击与兄弟会联手打击灌水狂人！

——大话进入鼎盛时期，精华不断，但却有沦为情感园地的趋势，在老N的努力协调下，终于渐渐趋于平衡！

——大话出现"温氏效应"，温柔宝贝遭到众多无聊人士的疯狂追击，帝击CEO真宫寺与兄弟会BOSS好吃的上帝成立宝贝亲卫队，一方面阻止灌水的严重化，一方面维护温柔宝贝的人身利益！同时，自此之后，关于温柔宝贝的讨论呈现上升态势！

——赤名英子为维护家的统一认为成立****对互动家园的完整有侵蚀作用，但寡不敌众，理论根据不严密，反对成立****的提议被推翻！

——赤名英子成立鹰之队，宗旨是吸纳文学创作类人才，为家提供新鲜的文学血液！

——真宫寺ZD与温柔宝贝，好吃的上帝与猫尾狐，绯雨焱和赤名英子结为家中第一批连理！

2001年6月

——首批开国大老纷纷动用副ID，午夜寒刀关于天气的ID问题进行了调查，作出了"weather的新名字"的反应，华击新闻组对此事进行了长时间的跟踪报道，将天气全面封杀！

——关于互动家园的原创文章亮相，以WEATHER的"胡编滥造"为首，午夜寒刀的长篇连载"平台——星际红警之战"也在一片叫好声中登场，上官虹也亲自主笔"蜀山传"，吸血鬼，真宫寺，好吃的上帝……等人同时跟风造势，原创小说自此一发而不可收拾！

——由于游戏小说的盛行和午夜寒刀"平台"的魅力所至，论道自大话后第二个迎来康乾盛世！

——系统故障，互动家园论坛提供商单方面停止论坛服务，互动家园暂停……

2001年7月

——临时论坛开通，时值暑假，大量新家成员乔迁临时家园，NO.7和非常白痴的文章刊登在家用电脑杂志上，引来一片关于家游好坏的争论！

——部分元老因不满临时论坛的气氛，离家而去，至今未归，家园格局濒临垮台，新一代家友轮番登场！

2001年8月

——论坛新主机开始运转，论坛恢复正常！

——鉴于众多老家友的热情已丧失殆尽，第二代领导阶级开始执政！

——帝击宣布进入无限期解散……

——帝击成员争锋骑士成立喋血一族，自立门户，随之而来的是各大组织诸如红心会、鬼帮等象雨后春笋般涌现！

2001年9月

——论坛BUG被一一发现，游骑兵为解决问题忙的焦头烂额，有人借BUG侵入系统夺得操纵权，将众多家友的纹银改为NAN等等奇怪的信息！

——温柔宝贝与争锋骑士的感情问题趋于白热化，温柔宝贝即将出国！

——灌水狂人邪恶的撒旦建造出史上空前的灌水奇观，陈京蕾同时建立最有内涵的灌水奇迹！

2001年10月

——内部传言号称奸淫掳掠，烧杀抢夺，无恶不作的大恶人四照慕名降临论坛，成立邪教无敌军团！

——反四照势力逐渐壮大，四照在四面楚歌的情形下不得不认罪伏法，做一名庶民百姓，无敌军团也被贬为四照俱乐部！

——主题游戏讨论区的成立换来欢声一片，斑竹竞选成为首选话题！

2001年11月

——午夜寒刀卷土重来，将"平台"进行到底，第36FANAL完结篇终于结束了长达半年的小说连载热！

——论坛终于升级至4.07版，众多BUG除了编辑问题外全部OVER，稳定性大幅提升，老战友逐渐回归，但夕日温馨荡然无存，取而代之的是一种大家族的欢腾！

——关于争锋骑士的外遇问题……私人问题不做讨论，悠然说的好"看了半天还以为什么……我切……"

2001年12月

——上杉蓝鹰监守原则的作为引起了诸多元老的不满，但也同时得到了不少家友的支持！

——yexinad琢磨出文字接龙这一灌水骗帖奇招，招数虽老却仗斑竹身份，有监守自盗之嫌！

2002年1月

——双宫会一篇《家游名称信手拈来》掀起一股名称分析的暗流，或者称之为名称胡诌也可以！

——面临春节，众宾团坐，帝击重现，玩家联盟回归，江湖又面临一场腥风血雨……

《生或死3——瞳》　　北京　唐韬

2002年第1期 读者调查问卷统计结果

●读者对杂志改版后的总体印象：

非常好 24.7%
还不错 45.1%
一般般 17.5%
不太好 8.4%
糟透了 4.3%

●读者对本期封面的感觉：

非常好 11.6%
还不错 28.3%
一般般 38.2%
不太好 16.3%
糟透了 5.6%

●本期读者最喜欢的三个栏目：

①霸者之道
②冒险之王
③软硬武略

●本期读者最不喜欢的三个栏目：

①特别企划
②运动极限
③封面视点

●本期版式最受读者喜爱的栏目：

霸者之道

●本期版式最不受读者喜爱的栏目：

运动极限

●本期读者最喜欢的文章：

高中时代

●本期读者最不喜欢的文章：

你知道初恋的感觉吗？

2002年第1期幸运读者名单

江苏南通	昝洲杰	北京	李靖
福建厦门	袁冶	上海	胡斌
广东佛山	邓荣锋	湖南长沙	朱晓明
广东东莞	蓝松青	江苏南京	王子彤
湖北武汉	袁羲	北京	高笑
四川内江	罗滨	湖北武汉	余音
北京	寇君达	北京	刘语堂
云南昆明	黑海旭	重庆	吴彬豪
北京	郝佳音	北京	郭兴畅
陕西西安	王轶	河北	孙少凯
安徽蚌埠	陈耀明	广西柳州	戴常晓
福建厦门	吴敬钦	辽宁大连	洪蕊
湖南长沙	孟凡杰		

金融帝国II

我创建，我管理！

每个人都是MBA，每个人都有机会成为独霸一方的金融大亨！

2002年3月　简体中文版 48元

- ◆完全经历创建，运营，管理的全过程！
- ◆支持多达7人联网游戏！
- ◆不计其数的新科技，新产品供你选择！
- ◆全球最资深的管理人才等待你的召唤！

股神大战华尔街

纵览股市经纬，体验股市风云

2002年3月 简体中文版 48元

- ◆高度模拟股市商战
- ◆3D画面细致精美
- ◆投资技巧手段丰富多样

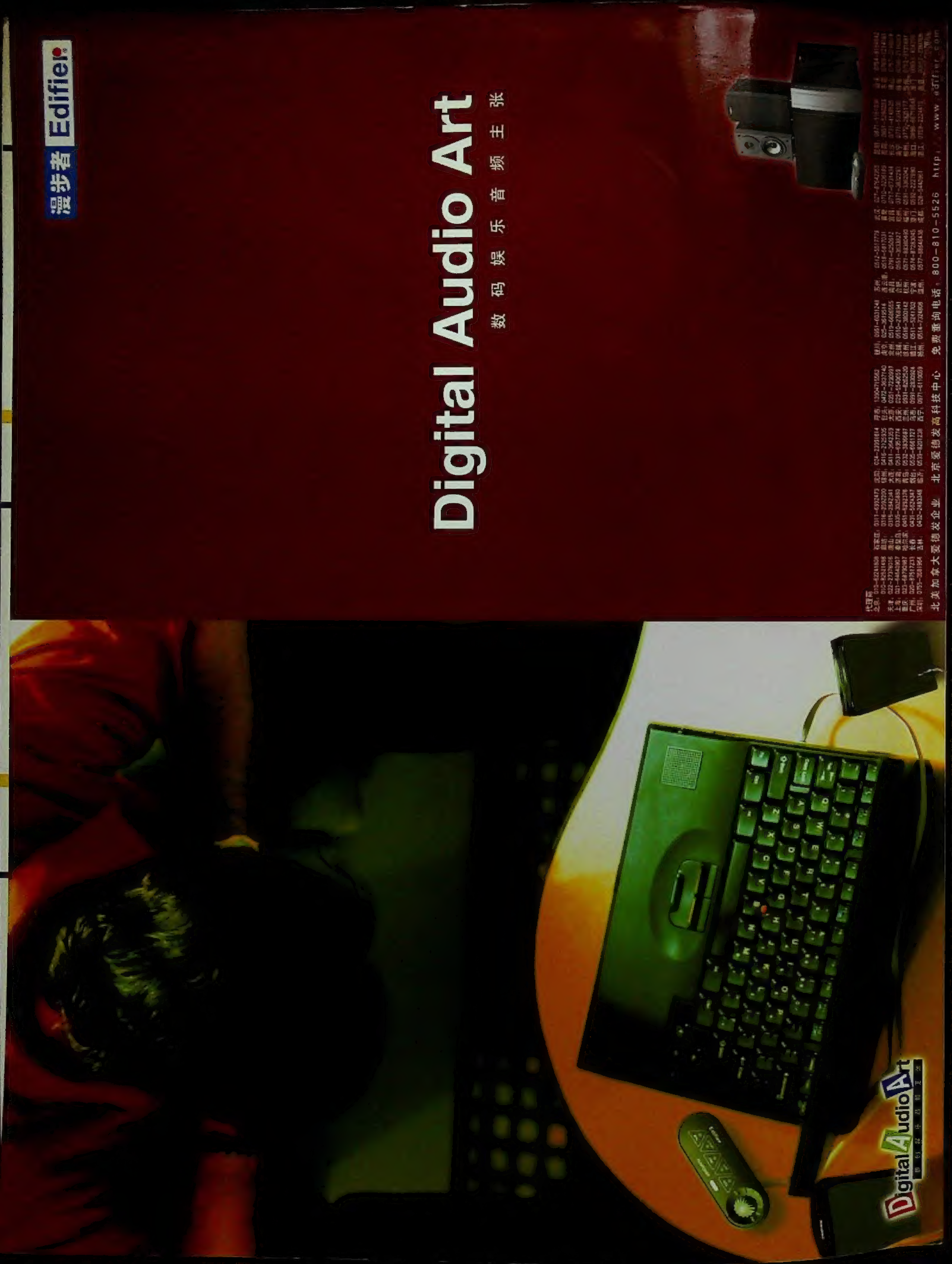
圣战群英传II

年度回合策略游戏大作，资深玩家不可不玩！

2002年3月 48元

- ◆所有英雄和兵种可以无限升级！
- ◆所有图像全部重新处理，800-600解析度呈现完美感官！
- ◆7大章节，20个以上任务，让你为圣战奋斗到底！
- ◆200个全新兵种，让你运筹帷幄！

Ubi Soft 育碧软件



Play! 家用电脑与游戏

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

读者问卷调查

您的参与是对我们最大的支持

【2002 年 3 月号总第 91 期】

☺ 请让我们认识——

●姓名：__________

●年龄：______　●性别：□男　□女

●通讯地址：__________

●邮政编码：__________

●电子信箱：__________

☺ 请让我们了解——

栏目列表

（下面问题如涉及栏目请您按数字填写）

(1)封面视点　(2)特别企划　(3)电娱实况

(4)网络帝国　(5)冒险之王　(6)霸者之道

(7)强手大亨　(8)尖端武器　(9)运动极限

(10)软硬武略　(11)娱人码头

●您对杂志改版后的总体印象：

□非常好　□还不错　□一般般

□不太好　□糟透了

●您对本期封面的感觉：

□非常好　□还不错　□一般般

□不太好　□糟透了

●本期您最喜欢的三个栏目：

①______　②______　③______

●本期您最不喜欢的三个栏目：

①______　②______　③______

●您最喜欢本期哪个栏目的版式：

____

●您最不喜欢本期哪个栏目的版式：

____

●中国游戏风云榜选票

您最喜爱的游戏：

①__________

②__________

③__________

④__________

●本期您最喜欢的文章是：

____

●本期您最不喜欢的文章是：

____

●您对本期杂志最满意的是：

□价格定位　□印刷质量　□文章内容

□版式设计　□编辑风格　□其它

●您对本期杂志最不满意的是：

□价格定位　□印刷质量　□文章内容

□版式设计　□编辑风格　□其它

●您阅读本期杂志的时间：

____

传阅人数：

____

●您最关注哪一类游戏的资讯：

____

●您对本期哪家厂商的广告最感兴趣：

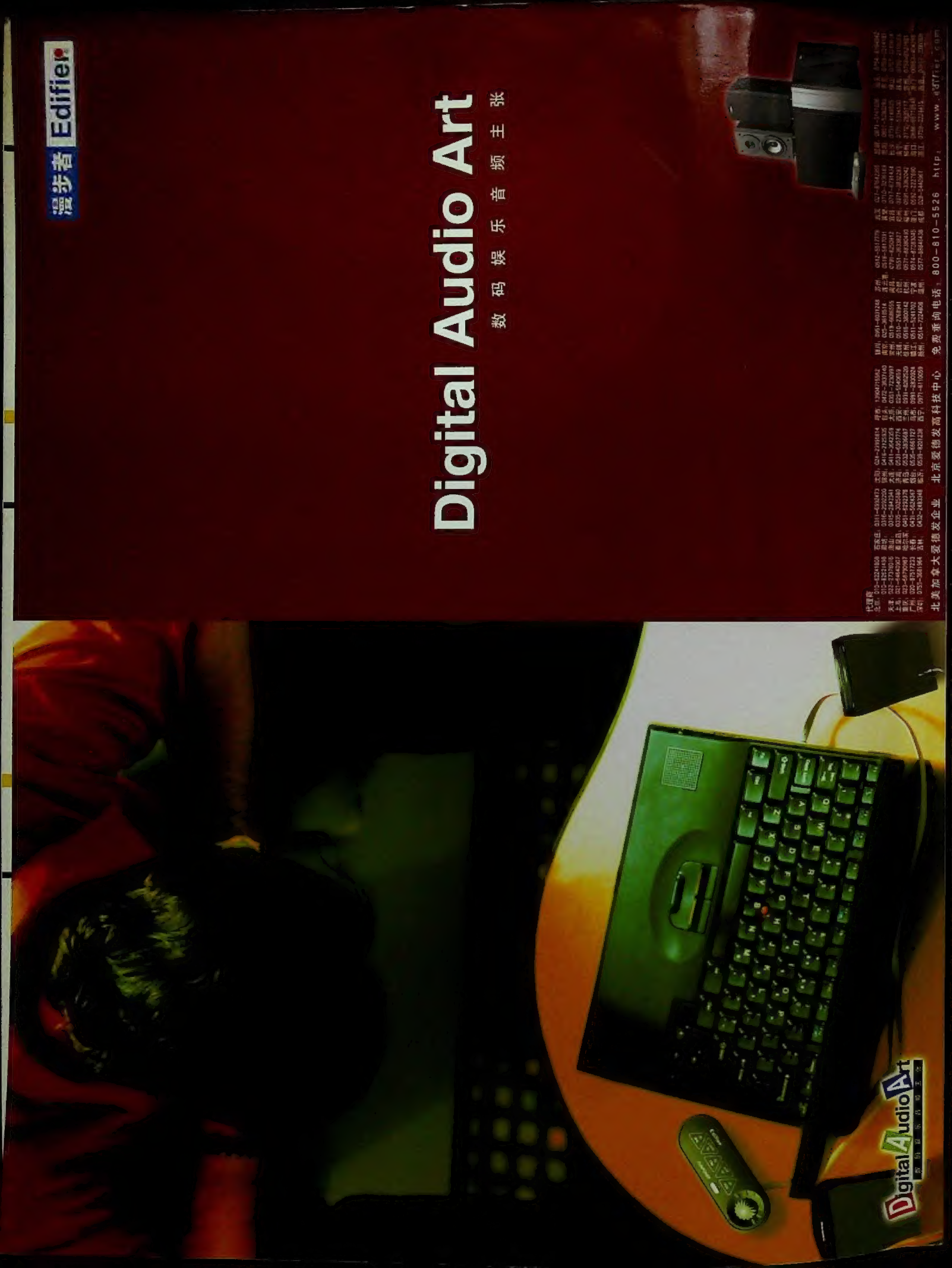
____

感谢您填写调查问卷，我们将从每月回函中抽奖选出 25 位幸运读者，奖品为一套游戏或工具软件。

请您按以下地址寄出（问卷复制有效）：

100037　北京 813 信箱

《家用电脑与游戏》编辑部收



☺ 请让我们倾听 ——

●留言板

家用电脑与游戏 Play!
FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY